ΤΕΥΧΟΣ 52 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1989 350 ΔΡΧ.

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME-MICROS & PCs



SPECIAL REVIEW: TOTAL ECLIPSE

SOFTWARE BOUTIQUE
ΟΛΑ ΤΑ ΝΕΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ



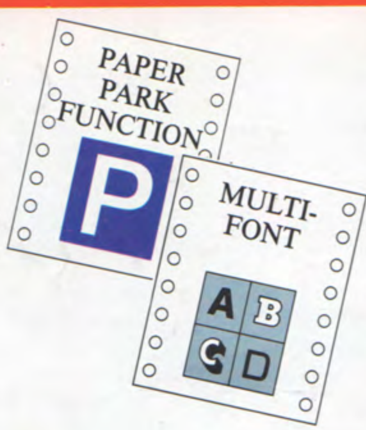
WAR GAMES
ΣΤΟ ΠΕΔΙΟ ΤΗΣ ΜΑΧΗΣ

24 ΑΚΙΔΕΣ

Ο LC με 24 ακίδες



Ποιότητα γραφής star με χαμηλό κόστος: Star LC 24 - 10.



Κεφαλή εκτυπώσεως με 24 ακίδες, που εξασφαλίζει ποιότητα γραφομηχανής.

Δυνατότητα ταυτόχρονης χρήσεως απλών σελίδων με την παρουσία συνεχούς μηχανογραφικού χαρτιού **(«παρκάρισμα χαρτιού»).** Δυνατότητα επιλογής του τύπου χαρτιού, ημιαυτόματη είσοδος απλής σελίδας, τροφοδοσία με τράκτορα και τριβή, χαμηλή κοπή χαρτιού και αυτόματη κοπή μηχανογραφικού χαρτιού.

Ενσωματωμένες τέσσερις διαφορετικές οικογένειες χαρακτήρων με γράμματα εκτυπούμενα πλάγια (italics), αναλογικά, με σκιές ή τονισμένα. Οι ομάδες χαρακτήρων ASCII και IBM καθορίζονται από τον χρήστη.

Υποδοχή ηλεκτρονικής κάρτας για διαφορετικές οικογένειες γραμμάτων ή άλλης ειδικής κάρτας επεκτάσεως μνήμης (32 KB).

Πολλές λειτουργίες του εκτυπωτή γίνονται με το πάτημα ενός πλήκτρου όπως π.χ. **η αθόρυβη λειτουργία.**

Standard παράλληλη επικοινωνία 8 bit (centronics). **Συμβατός με διάφορους εκτυπωτές** (IBM Proprinter X24, ESC/P, κλπ.).

Ταχύτητα εκτυπώσεως 170/142 cps (στα 12/10 cpi) σε απλή γραφή και **57/47 cps σε γραφή ποιότητος γραφομηχανής (LQ)** αντίστοιχα.

star

Πρώτοι σε Πωλήσεις

info-quest

computers & peripherals

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 7 - ΑΘΗΝΑ 117 43 - ΤΗΛ. 9028448 - TLX. 223749 - FAX. 9232349
ΚΑΖΑΝΤΖΑΚΗ 2 - ΘΕΣ/ΝΙΚΗ 546 27 - ΤΗΛ. 538293

GRAPHIC ARTS 8953323

ΕΠΙΠΛΟ ΓΙΑ ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ RECKON

«Βάλτε το στο ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ»



«Βάλτε στο πρόγραμμα» τώρα το έπιπλο RECKON της SIMKO.
Γιατί το έπιπλο RECKON είναι ειδικά «υπολογισμένο» για κομπιούτερ αφού:

- Είναι πανεύκολο στην συναρμολόγηση
- Καταλαμβάνει πολύ μικρό όγκο (60×70 ΚΛΕΙΣΤΟ, 60×1,20 ΣΕ ΑΝΑΠΤΥΞΗ)
- Διαθέτει θέση για **κεντρική μονάδα, οθόνη, πληκτρολόγιο, εκτυπωτή.**
- Έχει εργονομική σχεδίαση
- Μετακινείται εύκολα

Σε 2 χρώματα: **ΔΡΥΣ ΑΝΟΙΧΤΟ • ΔΡΥΣ ΦΙΜΕ**

17.600 ΔΡΧ. ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο Φ.Π.Α.





ΑΜΕΣΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ
ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΜΑΣ
93.42.957 - 93.20.278

SIMKO®

ΔΗΜΙΟΥΡΓΕΙ ΛΥΣΕΙΣ...

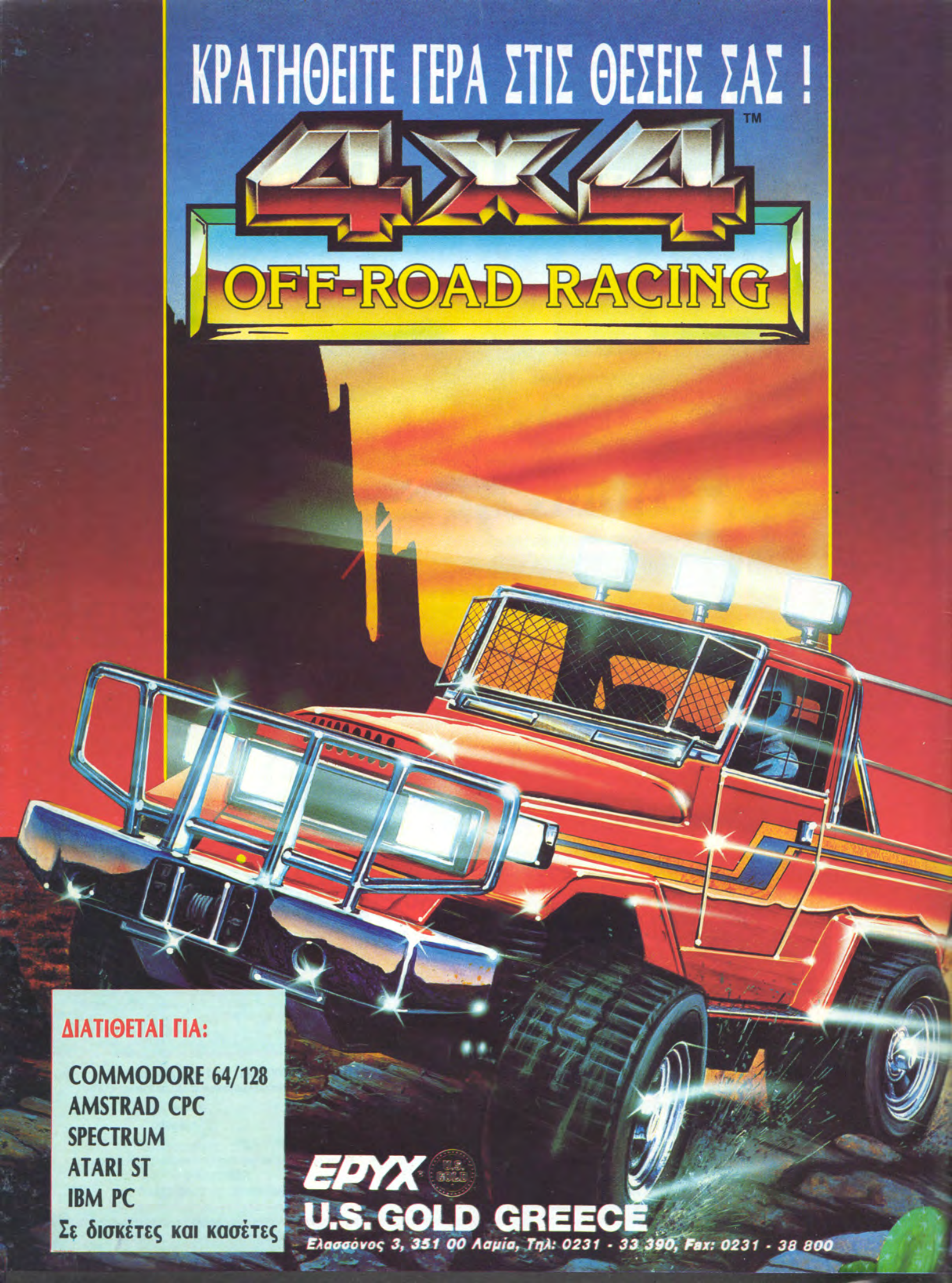
ΑΝΤ/ΠΕΙΑ ΘΕΣ/ΝΙΚΗΣ **NEW LOGIC** ΤΣΙΜΙΣΚΗ 3
ΤΗΛ.: 533700 - 531743
ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑ ΠΕΙΡΑΙΑ Μ. ΤΟΡΑΚΗΣ, ΤΣΑΜΑΔΟΥ 45
ΤΗΛ.: 4129041

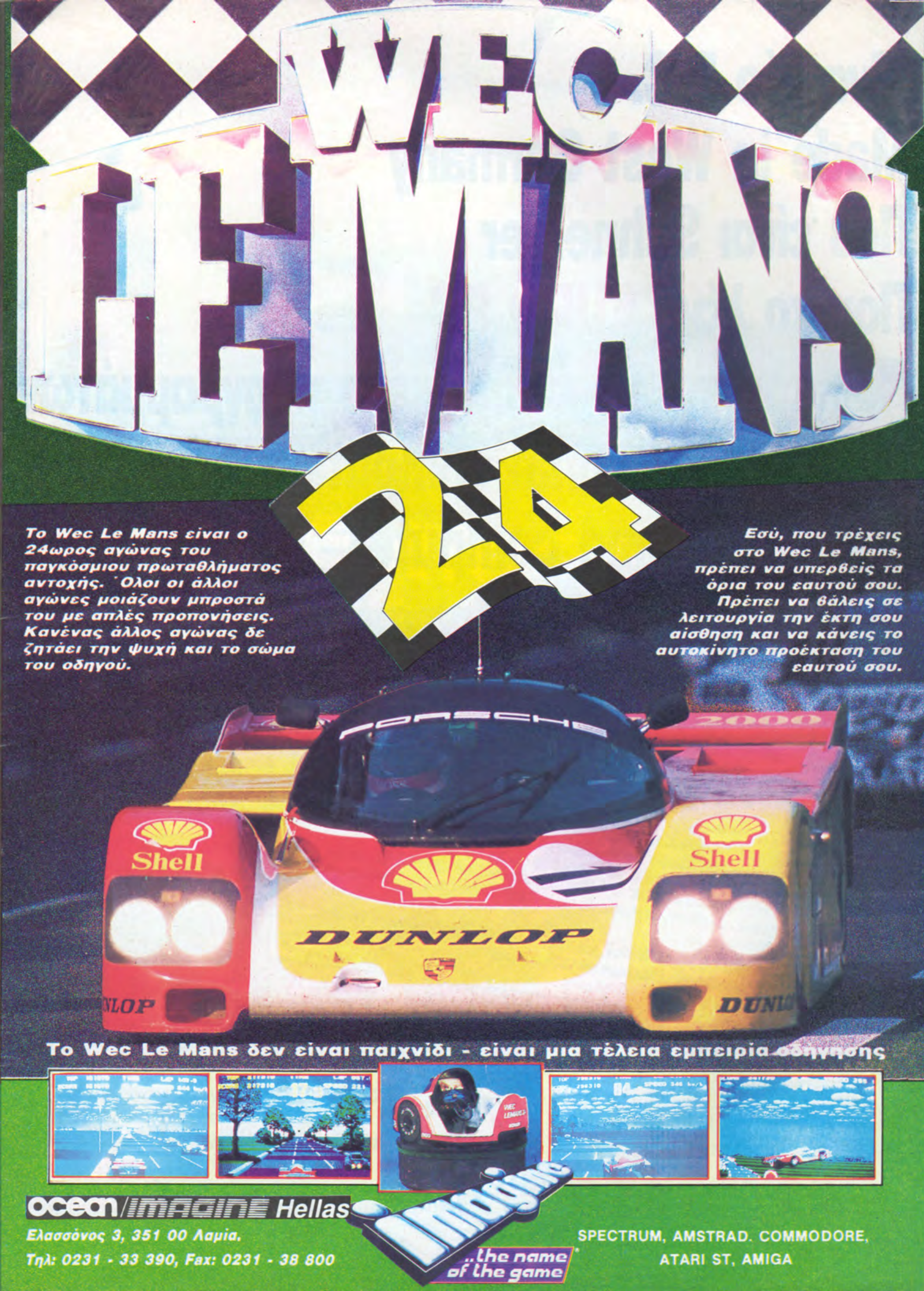
ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή το έπιπλο RECKON.

Επώνυμο ______________ Όνομα ______________
Διεύθυνση ______________ Τηλέφωνο ______________
Πόλη / περιοχή ______________

Κόψτε το κουπόνι και ταχυδρομήστε το σήμερα στη διεύθυνση:
SIMKO Ε.Π.Ε.
ΚΑΡΑΜΠΛΙΑ 16, 171 21 ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ


ΚΡΑΤΗΘΕΙΤΕ ΓΕΡΑ ΣΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ ΣΑΣ !
4x4™
OFF-ROAD RACING
ΔΙΑΤΙΘΕΤΑΙ ΓΙΑ:
COMMODORE 64/128
AMSTRAD CPC
SPECTRUM
ATARI ST
IBM PC
Σε δισκέτες και κασέτες
EPYX
U.S. GOLD
U.S. GOLD GREECE
Ελασσόνος 3, 351 00 Λαμία, Τηλ: 0231 - 33 390, Fax: 0231 - 38 800


WEC LE MANS
24
Το Wec Le Mans είναι ο 24ωρος αγώνας του παγκόσμιου πρωταθλήματος αντοχής. Όλοι οι άλλοι αγώνες μοιάζουν μπροστά του με απλές προπονήσεις. Κανένας άλλος αγώνας δε ζητάει την ψυχή και το σώμα του οδηγού.
Εσύ, που τρέχεις στο Wec Le Mans, πρέπει να υπερβείς τα όρια του εαυτού σου. Πρέπει να βάλεις σε λειτουργία την έκτη σου αίσθηση και να κάνεις το αυτοκίνητο προέκταση του εαυτού σου.
PORSCHE
2000
Shell
Shell
DUNLOP
Το Wec Le Mans δεν είναι παιχνίδι - είναι μια τέλεια εμπειρία οδήγησης
ocean/IMAGINE Hellas
Ελασσόνος 3, 351 00 Λαμία.
Τηλ: 0231 - 33 390, Fax: 0231 - 38 800
Imagine
...the name of the game
SPECTRUM, AMSTRAD. COMMODORE,
ATARI ST, AMIGA

Ένα νέο P.C.
Made in West Germany
Που είναι Schneider
Που το λένε EURO PC
Που έρχεται με ένα πακέτο προγραμμάτων
Που είναι personal computer
Που είναι home computer
Που κάνει 99.000* δραχμές!

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

● Επεξεργαστής 8088-1 στα 9,54 MHz (Επιλογή στα 7,16 MHz ή και 4,77 MHz) ● Κ. Μνήμη 512 KB RAM ● Μνήμη 32 KB ROM ● Μονόχρωμη και έγχρωμη κάρτα γραφικών (Hercules Graphics 720×348, CGA Graphics 640×200 ή 320×200 με 16 χρώματα) ● Παράλληλη έξοδος (Centronics) για εκτυπωτή και σειριακό (RS 232) interface ● Drive δισκέττας 3½, 720 KB ● Real time clock ● Set up menu ● Πληκτρολόγιο συμβατό με AT ● Μονόχρωμη οθόνη 12'' (amber) ή έγχρωμη 14'' ● Δυνατότητα σύνδεσης με εξωτερικό δίσκο 20MB - δισκέττα 5¼'', 360 KB - mouse/joystick

Προγράμματα MS-DOS 3.3,GW Basic και MIcrosoft Works (περιλαμβάνουν Word processing - Spreadsheet - Data base και Communications)



* Χωρίς Φ.Π.Α.

Schneider

Ευρωπαϊκή

com quest

Λ. Συγγρού 3 - 117 43 Αθήνα - Τηλ.: 92.31.693


EURO PC
CM14
Schneider
οημοσύνη
CONQUEST EUROPE

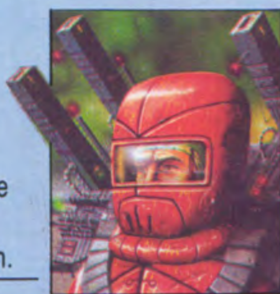
PIXEL
ΤΕΥΧΟΣ 52 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1989

ΠΕΡΙΕ

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΣΤΗΛΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ



ΑΥΤΟ ΤΟ ΜΗΝΑ

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS Α.Ε. **ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** ΝΙΚΟΣ ΜΑΝΟΥΣΟΣ **ΥΠΟΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΠΑΠΑΛΙΟΣ **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** ΑΓΑΠΗ ΛΑΛΙΩΤΗ **ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ:** ΑΓΑΠΗ ΛΑΛΙΩΤΗ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** ΑΛΕΞΗΣ ΚΑΝΑΒΟΣ **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** ΑΡΕΤΗ ΚΟΝΤΑΡΙΝΗ, ΝΙΚΟΣ ΑΓΙΑΣΩΤΗΣ, ΜΑΡΓΑΡΙΤΑ ΜΑΝΟΥΣΟΥ, ΝΙΚΟΣ ΜΙΧΟΣ **MARKETING:** ΛΟΥΚΙΑ ΤΑΛΙΑΔΩΡΟΥ, ΑΝΔΡΕΑΣ ΣΑΝΔΑΛΗΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥ:** ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΤΣΟΥΡΟΠΛΗΣ **ΦΟΡΟΤΕΧΝΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΝΤΙΝΟΣ **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** ΚΙΚΗ ΜΕΛΕΤΖΗ, ΧΡΥΣΑ ΠΑΝΤΕΛΑΙΟΥ, ΜΠΕΤΤΥ ΜΑΝΩΛΕΣΟΥ, ΣΑΡΑΝΤΟΣ ΣΤΕΦΑΝΗΣ **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΖΙΦΑΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ:** ΠΟΠΗ ΚΑΝΕΛΛΟΠΟΥΛΟΥ **ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ PIXEL BOUTIQUE:** ΜΠΕΤΤΥ ΜΑΝΩΛΕΣΟΥ **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** ΣΟΦΙΑ ΚΟΤΤΩΡΗ **ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΤΕΥΧΩΝ:** ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΑΝΕΖΥΡΗΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΡΜΠΑΚΗΣ **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** ΘΟΔΩΡΟΣ ΚΟΚΟΡΗΣ **ΣΥΝΤΟΝΙΣΜΟΣ ΥΛΗΣ:** ΜΑΝΤΩ ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΣΑΚΚΗ **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** ΜΑΙΡΗ ΛΥΜΠΕΡΗ, ΜΑΡΙΑ ΦΙΛΙΠΠΟΥ, ΕΛΕΝΗ ΣΑΛΑΜΑΝΟΥ **ΔΙΕΚΠΕΡΑΙΩΣΗ:** ΓΙΑΝΝΗΣ ΛΟΥΛΗΣ, ΜΑΡΚΟΣ ΠΟΛΥΖΟΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑΣ:** ΜΑΡΙΑ ΤΣΑΜΠΛΑΚΟΥ **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** ΜΑΡΙΑ ΡΑΠΤΗ, ΜΑΡΙΑ ΚΟΚΟΣΑΛΑΚΗ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ:** ΠΛΟΥΜΙΣΤΗ ΣΙΜΟΠΟΥΛΟΥ **ΣΥΝΤΑΞΗ:** ΘΩΜΑΣ ΤΖΗΡΟΣ **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** ΝΤΙΝΑ ΠΑΠΑΝΙΚΟΛΑΟΥ **ΦΩΤΟΣΤΟΙΧΕΙΟΘΕΣΙΑ:** INTERFOT **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ:** ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΟΓΙΑΤΖΗΣ, ΧΡΩΜΑΝΑΛΥΣΗ, Δ. ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ **ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ ΑΣΠΡΟΜΑΥΡΩΝ - ΜΟΝΤΑΖ:** ΑΦΟΙ ΤΖΙΦΑ Ο.Ε. **ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** ΧΑΪΔΕΜΕΝΟΣ ΑΕΒΕ **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΣΠΥΡΟΣ ΓΚΟΥΝΤΑΡΕΛΛΗΣ **PIXEL:** ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME MICROS & PCs **ΓΡΑΦΕΙΑ ΑΘΗΝΑΣ:** Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ.: 9238672-5, 9225520 FAX: 9216847 **ΓΡΑΦΕΙΑ ΘΕΣΣ/ΝΙΚΗΣ:** ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7, 546 24, ΤΗΛ.: 282663, 284664 **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ:** (11 ΤΕΥΧΗ) 3.630 ΔΡΧ, ΤΡΑΠΕΖΕΣ, ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΙ, Ν.Π.Δ.Δ.: 7.260 ΔΡΧ. **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ:** ΑΜΕΡΙΚΗ: 4.510 ΔΡΧ, ΕΥΡΩΠΗ: 3.850 ΔΡΧ., ΚΥΠΡΟΣ: 3.850 ΔΡΧ. **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ PIXEL, Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ.

PUBLISHED BY: COMPUPRESS S.A. **PUBLISHER:** Nikos Manousos **ASSISTANT MANAGER:** Vangelis Papalios **ACCOUNTING MANAGER:** Agapi Lalioti **ADVERTISING MANAGER:** Alexis Kanavos **ADVERTISING SALES:** Areti Kontarini, Nikos Agiassotis, Margarita Manoussou, Nikos Michos **ATHENS OFFICE:** 44 Syngrou Av., tel. 9238672-5, 9225520, FAX 9216847 **THESSALONIKI OFFICE:** Ploumisti Simopoulou, 7 Aristotelous st., tel. 282663, 284664

Χ Ο Μ Ε Ν Α

ΤΕΣΤ

REVIEWS

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ **ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ:** ΑΝΤΩΝΗΣ ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** ΑΥΓΟΥΣΤΙΝΟΣ ΤΣΙΡΙΜΩΚΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΥΠΑΡΙΣΣΗΣ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΤΕΡΖΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ, ΚΩΣΤΑΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ, ΝΙΚΟΣ ΝΑΣΟΥΦΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΠΑΥΛΗΣ, ΛΕΥΤΕΡΗΣ ΚΑΛΑΜΑΡΑΣ, ΧΡΙΣΤΟΣ ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΣ **ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ:** ΓΙΑΝΝΗΣ ΠΟΥΡΝΑΡΑΣ, ΓΙΑΝΝΗΣ ΡΗΓΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΕΥΣΤΑΘΙΟΥ, ΑΡΗΣ ΠΑΟΥΡΗΣ, ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΜΟΥΡΕΛΑΤΟΣ, ΜΑΝΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΥ, ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΠΑΓΙΑΝΝΑΚΟΠΟΥΛΟΣ, ΧΑΡΗΣ ΓΑΚΙΔΗΣ, ΣΤΑΘΗΣ ΕΥΘΥΜΙΟΥ **ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΤΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ:** ΑΓΓΛΙΑ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ, USA: ΣΠΥΡΟΣ ΠΕΡΙΣΤΕΡΗΣ, ΓΑΛΛΙΑ: ΑΝΤΩΝΗΣ ΒΛΟΝΤΑΚΗΣ **ΣΚΙΤΣΑ:** ΑΛΕΚΟΣ ΜΠΑΪΡΑΜΙΔΗΣ, ΜΑΝΩΛΗΣ ΦΡΑΓΚΟΥΛΗΣ, ΓΙΑΝΝΗΣ ΜΑΡΑΓΚΑΚΗΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ:** ΜΑΝΤΩ ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗ **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** ΠΕΠΗ ΜΟΙΡΑΛΗ, ΜΑΡΙΝΑ ΤΣΙΜΠΟΥΚΗ **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** ΜΑΡΚΟΣ ΧΟΥΖΟΥΡΗΣ **ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ ΑΝΑΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ:** "PERSONAL COMPUTER WORLD" **ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΕΚΤΩΡ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΥΣ **ΦΩΤΟΓΡΑΦΗΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΜΕΝΕΛΑΟΣ ΜΕΛΕΤΖΗΣ

EDITOR IN CHIEF: Christos Kyriakos **ASSISTANT EDITOR IN CHIEF:** Anthony Lekopoulos **EDITORS:** Avgoustinos Tsirimokos, George Kyparisses, Vassilis Terzopoulos, George Vassilakis, Kostas Vassilakis, Dimitris Assimakopoulos, Nikos Nasoufis, Dimitris Pavlis, Lefteris Kalamaras, Christos Michopoulos **CONTRIBUTING EDITORS:** John Pournaras, John Rigopoulos, George Efstathiou, Aris Paouris, Apostolis Mourelatos, Manos Nikolaou, Kostas Papagiannakopoulos, Charis Gakidis, Stathis Efthimiou, **CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES:** UK: Vassilis Konstantinou, FRANCE: Antoine Vlontakis, USA: Spyros Peristeris **PROOF READING DP. SUPERVISOR:** Mando Karagianni **PROOF READING:** Pepi Mirali, Marina Tsimpouki **PHOTOGRAPHY:** Markos Chouzouris **EXCLUSIVE RIGHTS FOR GREECE:** Personal Computer World **COVER:** Hector Haralampous **COVER PHOTOGRAPHER:** Menelaos Meletzis.



Η ΔΥΝΑΜΗ ΤΟΥ ΜΕΛΛΟΝΤΟΣ ΣΤΗ ΜΟΥΣΙΚΗ ΣΑΣ

Η τελευταία λέξη της πληροφορικής στην εξέλιξη της μουσικής τεχνολογίας.

Αν πριν μερικά χρόνια κάποιος σας έλεγε ότι τα computers θα γίνονταν ο πολυτιμότερος συνεργάτης στις μουσικές σας δημιουργίες, θα το πιστεύατε;

Στις ημέρες μας κανείς δεν μπορεί να αμφισβητήσει τις μοναδικές μουσικές δυνατότητες των computers. Με το MIDI MUSIC SOFTWARE και HARDWARE, οι δυνατότητες που παρέχονται στο computer ξαφνιάζουν και τους πλέον ειδήμονες. Φανταστείτε ότι όποιες κι αν είναι οι μουσικές σας γνώσεις μπορείτε να συνθέσετε, να δημιουργήσετε επιτυχίες, να παίξετε τέλεια τη μουσική σας.

Το MIDI MUSIC SOFTWARE και HARDWARE έχει τη δύναμη και τη γνώση να αξιοποιεί με τρόπο θαυμαστό το ταλέντο σας... τη φαντασία σας.

MIDI MUSIC SOFTWARE ΚΑΙ HARDWARE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΑΠΟ ΤΗ ΜΕΛΛΟΝ Α.Ε.

Η ΜΕΛΛΟΝ Α.Ε. πρωτοπόρος σε αυτόν τον τομέα της μουσικής είναι η εταιρία που αντιπροσωπεύει και εισάγει αποκλειστικά, για πρώτη φορά στην Ελλάδα, τα εκπληκτικά MIDI MUSIC SOFTWARE και HARDWARE μουσικά συστήματα. Είναι αυτή που σας παρέχει τη δυνατότητα να έρθετε για πρώτη φορά σε επαφή μαζί τους.

Σε ένα υπερσύγχρονο εκθεσιακό χώρο, ειδικοί συνεργάτες θα σας αποκαλύψουν το θαύμα της μουσικής του μέλλοντος. ' Ενα θαύμα υπαρκτό που αγγίζει όλους μας.

Οι 18 γνωστότερες, παγκόσμια, εταιρίες MIDI MUSIC SOFTWARE και HARDWARE αποκλειστικά στη ΜΕΛΛΟΝ Α.Ε.:

- STEINBERG
- HYBRID ARTS
- CHEETAH
- DIGIDESIGN
- INTELLIGENT MUSIC
- SOUTHWORTH
- ELECTROMUSIC RESEARCH
- MARC OF THE UNICORN
- PROSONUS
- ALESIS
- PASSPORT
- DR. T'S
- FORTE MUSIC
- SONUS
- ELECTRONIC COURSEWARE SYSTEMS
- IVL TECHNOLOGIES
- VOYETRA
- INVISIBLE STANDS

Το software των εταιριών που αντιπροσωπεύει η ΜΕΛΛΟΝ Α.Ε. είναι κατάλληλο για τους computers:

- Atari 520 ST και 1040 ST
- Macintosh και Apple II
- IBM personal computer και compatibles
- COMMODORE AMIGA και 64/128
- AMSTRAD 6120



MELLON

Το μέλλον της μουσικής!

ΜΕΛΛΟΝ ΜΙΚΡΟΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΜΟΥΣΙΚΗΣ Α.Ε.
ΣΟΛΩΝΟΣ 137, 106 77 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 3623840 - 3608867, TLX: 223758 DIAM. GR., TELEFAX: (01) 3646772 ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΔΙΑΜΑΝΤΟΠΟΥΛΟΣ ΜΟΥΣΙΚΟΣ ΟΙΚΟΣ Α.Ε

AMSTRAD ΧΙΛΙΕΣ & ΜΙΑ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο AMSTRAD χίλιες και μία δυνατότητες. Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο________ με το ποσό των 1.800 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

ΠΟΛΗ ____________ Τ.Κ. ____________

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________________

GRAPHICS & ΚΙΝΗΣΗ ΣΤΟΝ SPECTRUM



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο GRAPHICS & ΚΙΝΗΣΗ ΣΤΟΝ SPECTRUM.
Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο________ με το ποσό των 1.300 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

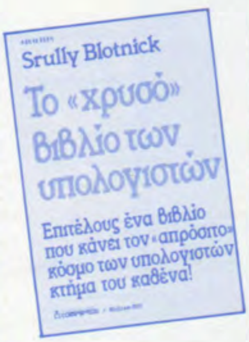
ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

ΠΟΛΗ ____________ Τ.Κ. ____________

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________________

ΤΟ ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ
Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο________ με το ποσό των 1.300 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

ΠΟΛΗ ____________ Τ.Κ. ____________

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________________

DATA '88



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε τον ΟΔΗΓΟ ΑΓΟΡΑΣ DATA '88.
Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο________ με το ποσό των 1.000 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

ΠΟΛΗ ____________ Τ.Κ. ____________

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________________

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Τόμος Νο 2



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ Νο 2.
Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο________ με το ποσό των 1.000 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

ΠΟΛΗ ____________ Τ.Κ. ____________

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________________

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Τόμος 1 & 2



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε τα βιβλία ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ Νο 1 & Νο 2.
Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο________ με το ποσό των 1.900 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία των βιβλίων.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

ΠΟΛΗ ____________ Τ.Κ. ____________

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________________

ΘΕΣΗ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520

ΘΕΣΗ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520

ΘΕΣΗ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520

ΘΕΣΗ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520

ΘΕΣΗ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520

ΘΕΣΗ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520

ΤΑ ΝΕΑ ΤΟΥ PIXEL

Αγαπητοί αναγνώστες, είμαστε και πάλι μαζί με το δεύτερο τεύχος μας του 1989, που όπως φαίνεται από τις πρώτες ενδείξεις που έχουμε, θα είναι η χρονιά των πρωτοτύπων προγραμμάτων. Και βέβαια, οι ενδείξεις αυτές δεν είναι άλλες από τη θερμή υποδοχή σας στη Software boutique, που πρωτοεμφανίστηκε στο προηγούμενο τεύχος του PIXEL. Τώρα, θα μπορείτε να απολαύσετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια χωρίς να λείπει το manual ή και κάποιο ολόκληρο κομμάτι από το παιχνίδι. Και όπως φαίνεται από τη γενικότερα αυξημένη κίνηση των αυθεντικών προγραμμάτων, το πειρατικό software μας εγκαταλείπει, όπως έγινε παλιότερα με τις πειρατικές βιντεοκασέτες και τα αντίγραφα των κασετών μεγάλων δισκογραφικών εταιριών. Μοναδική ανάμνηση εκείνων των καιρών είναι σήμερα κάποιοι γραφικοί μικροπωλητές (συνήθως με φαρδιά χρωματιστή γραβάτα και τραγιάσκα) που διαλαλούν τις προσφορές τους κάπου στην Ομόνοια.

Έτσι, μέσα στο κλίμα των αυθεντικών προγραμμάτων η PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE καθιερώνεται πλέον, προσφέροντάς σας κάθε μήνα τα καλύτερα παιχνίδια σε τιμές PIXEL.

Καθώς όμως γίνεται λόγος για παιχνίδια, εκτός από το Software Review, που περιλαμβάνει τις νέες κυκλοφορίες αυτού του μήνα, γίνεται, μέσα από το Software File, μια αναδρομή σ' όλα τα war games, τα παιχνίδια που σας μεταφέρουν στο πεδίο της μάχης ενάντια σε δεκάδες εχθρικά sprites. Οπλιστείτε, λοιπόν, μ' ένα Joystick και διαλέξτε το παιχνίδι που σας ταιριάζει.

Το Special Review, φιλοξενεί το TOTAL ECLIPSE, ένα πρόγραμμα που σας μεταφέρει στην Αίγυπτο ζητώντας σας να ματαιώσετε την εκπλήρωση της κατάρας κάποιου φαραώ. Υπάρχει, όμως, και κάποια ευχάριστη αλλαγή που θα δείτε, αν ανατρέξετε σ' αυτές τις σελίδες. Από αυτό το μήνα θα παρουσιάζουμε τις εκδόσεις του προγράμματος που φιλοξενούμε για όλους τους υπολογιστές, δημοσιεύοντας φωτογραφίες από τις οθόνες του καθ' ενός, μαζί με κάποιο σύντομο σχόλιο σχετικά με τις διαφορές που υπάρχουν από τη μία έκδοση στην άλλη.

Όσο για το ADVENTURE, που απ' ότι μαθαίνουμε είναι μια από τις αγαπημένες σας στήλες, ήδη από τον προηγούμενο μήνα, το ADVENTURE S.O.S. έχει αναλάβει να απαντά στις ερωτήσεις σας και να λύνει τις απορίες που μπορεί να έχετε πάνω σε οποιοδήποτε παιχνίδι, αρκεί αυτό να είναι ADVENTURE και βέβαια, να έχει κυκλοφορήσει.

Για τους φίλους του hardware, το τεστ αυτού του μήνα αφορά ένα διαφορετικό PC με χαρακτηριστικά που τον κάνουν να θυμίζει περισσότερο AT. Ο λόγος για τον BETACOM ST που χάρη στη συχνότητα λειτουργίας του των 15MHz πετυχαίνει αρκετά μεγάλες ταχύτητες επεξεργασίας δεδομένων.

Νομίζω όμως, ότι κάπου εδώ πρέπει να σας αφήσω να απολαύσετε ακόμα ένα PIXEL. Μέχρι το επόμενο τεύχος που θα 'μαστε και πάλι μαζί, περιμένουμε τις προτιμήσεις σας για τα προγράμματα που θα θέλατε να αγοράσετε αυτό το μήνα.

Ο αρχισυντάκτης

HiT

ΤΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗ ΠΑΥΛΗ

ΑΝΙΧΝΕΥΤΗΣ ΚΟΡΙΩΝ

ΜΙΑ ΚΑΛΗ ΛΥΣΗ για να εξουδετερώσετε τους κοριούς που πιθανά κρύβονται στο τηλέφωνό σας είναι ο ηλεκτρονικός αυτός ανιχνευτής. Η τιμή του μικρού σε μέγεθος ανιχνευτή είναι αρκετά τσουχτερή. Κοστίζει περίπου 130.000 δρχ. στον Καναδά. Μπορείτε πάντως για περισσότερες πληροφορίες να γράψετε στην Advantage Systems Ltd., 1030 W. Georgia st., Vancouver, British Columbia, Canada V6E 2Y3.



ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΟΡΓΑΝΩΤΗΣ

ΜΙΑ ΚΑΛΗ ΠΡΟΤΑΣΗ από τη SHARP για τους πολυάσχολους είναι το Electronic Time Manager. Μπορεί να δεχθεί δισκέτες (με αρχεία εσόδων-εξόδων ή λεξικό), να κρατά ημερολόγιο (ημερομηνία, ραντεβού), σημειωματάριο, παγκόσμια ώρα και, βέβαια, να κάνει και υπολογισμούς. Η μνήμη του είναι 34Κ και συνδέεται με computer καθώς και με printer. Γ. Λ. ΗΣΑΪΑΔΗΣ Ε.Β.Α.Ε. Βουλιαγμένης 3, τηλ. 9225211. Η τιμή του είναι 58.000 δρχ. Η δισκέτα Time manager στοιχίζει 22.000 δρχ., η δισκέτα με το Λεξικό 24.360 και η δισκέτα - Μεταφραστής (8 γλώσσες) 17.500 δρχ.



VIDEO CAMERA... CCD

ΠΡΟΣΦΑΤΑ παρουσιάστηκε από την NEC η κάμερα EP-3 σε μαζική παραγωγή. Πρόκειται για μια έγχρωμη κάμερα CCD, με οριζόντια ανάλυση 700 γραμμών, που προσφέρει επίσης white balance με 2 μνήμες, auto black balance, καθώς και δυνατότητα ασύρματου χειρισμού. Η ποιότητα της εικόνας είναι κάτι παραπάνω από καταπληκτική, αλλά η κάμερα δουλεύει (προς το παρόν) μόνο με NTSC system. Μην ανησυχείτε, όμως, όταν έχουμε κάτι νεότερο θα σας ενημερώσουμε.



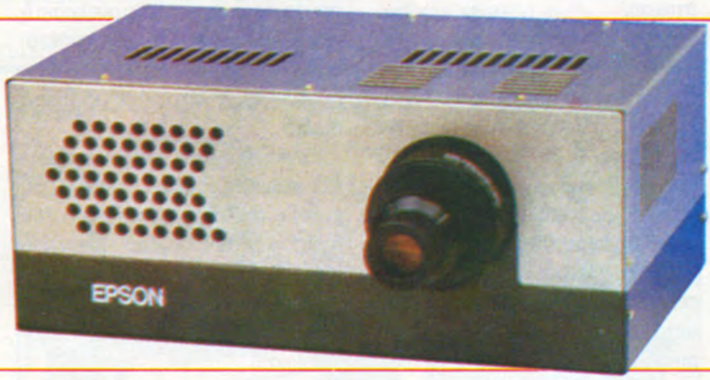
ΕCΗ

ΣΤΟΝ ΕΠΟΜΕΝΟ ΤΟΝΟ...

Θυμαμαι ΠΑΝΤΑ τον καιρό που προσπαθούσα να μάθω να διαβάζω σωστά την ώρα. Μπέρδευα μόνιμα το μικρό με το μεγάλο δείκτη. Αργότερα, βέβαια, τα πράγματα έγιναν πιο απλά, όταν κυκλοφόρησαν τα ηλεκτρονικά ρολόγια με τους υγρούς κτυστάλλους. Η CITIZEN όμως αποφάσισε να κάνει ακόμη πιο απλά τα πράγματα, με το Crystaltalk. Πατώντας το κουμπί στο πάνω μέρος του κύβου, μπορείτε να ακούσετε τι ώρα είναι. Αν βέβαια επιμένετε να τη δείτε και γραμμένη, κοιτάξτε στην κάτω πλευρά του κύβου, όπου υπάρχει οθόνη LCD. Το Crystal talk πρόκειται σύντομα να έρθει στην Ελλάδα, στην τιμή των 17.500 δρχ. περίπου. Θ. ΜΠΙΡΝΑΡΑΣ Α.Ε., Πλ. Αγ. Θεοδώρων 1, τηλ. 3228128.



ΜΙΝΙ ΠΡΟΒΟΛΕΑΣ VIDEO



Μπορει ΤΟ ΜΕΓΕΘΟΣ αυτού του video projector να μην διαφέρει πολύ από το μέγεθος ενός πακέτου τσιγάρων, οι εικόνες όμως που προσφέρει παρουσιάζουν ευκρίνεια και ανάλυση που πλησιάζει εκείνη των μεγάλων μηχανών προβολής. Η Epson έχει εφοδιάσει με τρεις υγρούς κρυστάλλους το μίνι αυτό μοντέλο. Έτσι, εκτός από το μικρό μέγεθος, και το βάρος του είναι αρκετά μικρό. Αυτό δίνει τη δυνατότητα να μεταφέρεται εύκολα. Η παραγωγή του είναι για την ώρα περιορισμένη και, απ' ό,τι φαίνεται, στην Ελλάδα θα έρθει με αρκετή καθυστέρηση.

COMPUTER ΧΩΡΙΣ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ

Αν Η ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΗΣΗ αποτελεί πρόβλημα για σας, τότε το LINUS WRITE-TOP computer σίγουρα σας ενδιαφέρει. Μπορείτε να γράψετε οτιδήποτε πάνω στην οθόνη του και αυτό αναλαμβάνει να τα μεταφέρει σε στάνταρ (ASCII) κείμενο. Η τιμή του είναι από 420.000 ως 530.000 δρχ., ανάλογα με το μοντέλο. Linus Technologies 1889 Preston White Dr., Reston Va 22091.



★ Το Ρεπορτάζ αυτό δεν είναι διαφημιστικό.

Multiface ST

Το εργαλείο των hackers τώρα και για τα διπλά bits

Θυμάστε τότε που όλοι μας είχαμε Spectrum; Τότε που με τη λαχτάρα στα μάτια συνδέαμε το MULTIFACE για να δούμε τα μυστικά του τελευταίου game; Τι ηρωικές εποχές...

Οι καιροί άλλαξαν όμως και πολλοί αποφάσισαν να προσθέσουν άλλα 8bits στον εξοπλισμό των υπολογιστών τους. Έτσι ο ST πήρε τη θέση του Spectrum στο γραφείο και οι gamers άρχισαν να αναπολούν το MULTIFACE.

Ο καιρός περνούσε και οι εξωγήινοι είχαν αρχίσει να γίνονται όλο και πιο επιθετικοί. Οι gamers και οι hackers υποχωρούσαν συνεχώς, κάνοντας απεγνωσμένα POKES σε διάφορες θέσεις μνήμης. Κι ενώ όλα έδειχναν ότι η τελική νίκη ήταν με το μέρος τους, ένας μικρός στρατός από καλά εκπαιδευμένα chips ήρθε να προσφέρει πολύτιμη βοήθεια στον αγώνα. Ναι, αγαπητοί χρήστες, ο βετεράνος επιστρέφει. Το MULTIFACE είναι εδώ για τον ST.

Συγκεντρώνοντας τα παλιά χαρακτηριστικά που το είχαν κάνει ασυναγώνιστο στην αγορά, το MULTIFACE είναι έτοιμο με τη μορφή cartridge. 64K ROM μνήμης και ένα FREEZE BUTTON είναι αρκετά για να σας δώσουν την ευκαιρία να σώσετε με ένα απλό πάτημα οποιοδήποτε πρόγραμμα ή τμήματα του προγράμματος (εδώ συμπεριλαμβάνονται και οι οθόνες). Ενσωματωμένο είναι επίσης και το MULTITOOLKIT, το οποίο δεν νομίζω ότι χρειάζεται μεγάλη εξήγηση: απλά μπορείτε να κάνετε pokes και modify σε οποιοδήποτε σημείο του προγράμματος και να τυπώσετε τις αλλαγές σε δεκαεξαδική, δεκαδική ή ASCII μορφή. Όλα αυτά συνοδεύονται από format-copy utility, που καλύπτει όλα τα δυνατά formats από 410 έως 820K. Φυσικά, οι λειτουργίες που αναφέραμε παραπάνω ελέγχονται από ένα menu-driven περιβάλλον. Αν και ξέρω ότι δεν κρατιέστε, δεν μπορούμε να σας πούμε τίποτε περισσότερο για το περιφερειακό, παρά μόνο την τιμή του: 50 αγγλικές λίρες ή, αλλιώς, περίπου 12500 δραχμές.

Games και κόλπα

Οι εταιρίες κατασκευής software κατά καιρούς σοφίζονται διάφορα κόλπα για ν' αυξήσουν τις πωλήσεις των παιχνιδιών τους. Για παράδειγμα, την περασμένη χρονιά, είχαμε την εισβολή του σεξισμού στα computer games: Athena, Game Over, Barbarian I και II, και πολλά άλλα, προσπαθούσαν να κινήσουν το ενδιαφέρον του παίκτη με τα ημίγυμνα κορίτσια που πόζαραν στις αφίσες των διαφημίσεων των αντίστοιχων παιχνιδιών. Μετά απ' όλα αυτά, οι αρκετά συντηρητικοί Άγγλοι ξεκίνησαν μια εκστρατεία μέσω του Τύπου (με συνεντεύξεις, αναλύσεις κ.λπ.) και είναι αλήθεια πως τα φαινόμενα αυτά περιορίστηκαν.

Επόμενος πάντως στόχος των πυρών της... φιλειρηνικότητας των Βρετανών, φαίνεται πως θα είναι η System 3. Η δημιουργός των Last Ninja I και II, θέλοντας να κάνει ένα... δώρο στους αγοραστές (και να τους προσελκύσει, βέβαια), έβαλε στη συσκευασία του Last Ninja 2 ένα αστεράκι (ξέρετε, εκείνα που πετούν οι ninja στα έργα). Με αυτό τον τρόπο, οι Άγγλοι πιστιρικάδες θα μπορούν άνετα να σκοτώσουν τις γάτες της γειτονιάς τους, να στείλουν στο νοσοκομείο την ανύποπτη γιαγιά τους και άλλα τέτοια όμορφα πράγματα. Πάντως, ήδη δημιουργήθηκε ένας μικρός σάλος, αφού μερικοί dealers πουλούσαν το παιχνίδι χωρίς το αστεράκι ή επικολλούσαν ταινίες στη συσκευασία, επισημαίνοντας πόσο επικίνδυνο είναι το αστεράκι για μικρά παιδιά.

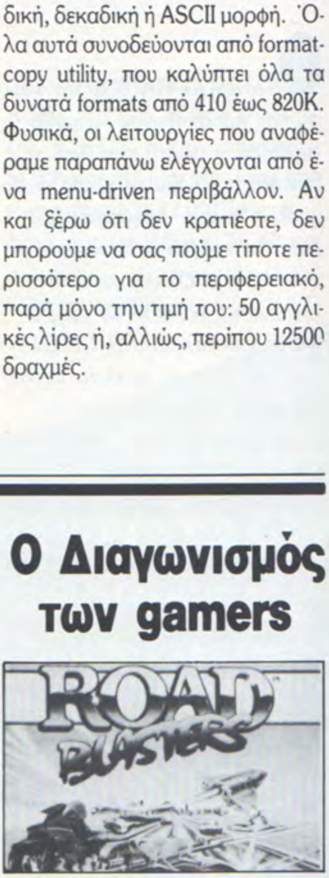
Εμείς, έχοντας εμπορικότερο - και τουριστικότερο - μυαλό, ρίχνουμε την ιδέα: στο πακέτο του πρώτου εξ ολοκλήρου ελληνικού παιχνιδιού να συμπεριληφθούν μια γκλίτσα, ένα τσαρούχι και μια φουστανέλα. Είναι τουλάχιστον... ακίνδυνα!!!

Το Computer Για Όλους βραβεύεται για δεύτερη φορά

Νέα μεγάλη χαρά από το καμάρι της οικογένειας. Το Computer Για Όλους βραβεύτηκε για δεύτερη φορά από τη Γενική Γραμματεία Έρευνας και Τεχνολογίας στον ειδικό διαγωνισμό που είχε προκηρυχθεί για τον ειδικό Τύπο, και μάλιστα με το πρώτο βραβείο. Οπωσδήποτε δύο τέτοια βραβεία είναι ό,τι καλύτερο μπορεί να έχει στην καριέρα του ένα τέτοιο περιοδικό κι εμείς έχουμε να πούμε ένα μπράβο στους εκλεκτούς και φίλους συναδέλφους, οι οποίοι πασχίζουν κάθε μήνα για να εκδόσουν κατά μέσον όρο 360 (ζαλίζομαι) σελίδες. Άξιοι, άξιοι!

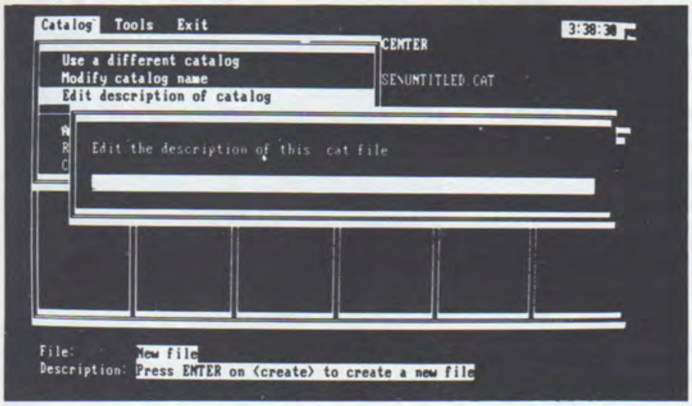


Ο Διαγωνισμός των gamers



Απ' ό,τι φαίνεται, οι μεγάλες ταχύτητες ζαλίζουν τους αναγνώστες μας, αλλιώς δεν εξηγείται το γεγονός ότι είχαμε μόνο 2 (ολογράφως δύο) σωστές απαντήσεις! Τι ντροπή κι αυτή... Την υπόληψη των Ελλήνων gamers έσωσαν τα δυο μπαρουτοκαπνισμένα και γεμάτα λάδια κουπόνια των Παναγιώτη Καρακίτσου από τη Νέα Σμύρνη και Δημήτρη Τσιβλή από τον Πειραιά, οι οποίοι τόλμησαν να αναμετρηθούν με αεροπλάνα και Command Cars και να συμπληρώσουν δια πυρός και σιδήρου τις σωστές απαντήσεις στα κουπόνια τους. Κρίμα, πάντως, γιατί τα δώρα αρκούσαν για πολύ περισσότερους νικητές. Μέχρι το Ανώτατο Συμβούλιο των Game Players να ανέβει ξανά στα έδρανά του για το Pac-Mania, περιμένουμε τα κουπόνια σας, σωστά αυτή τη φορά!

Η dBase IV στην Ελλάδα



Πολύ γρήγορα, σε σχέση με την κυκλοφορία της στο εξωτερικό, ήρθε εδώ η dBase IV. Υπεύθυνη γι' αυτό είναι η αντιπρόσωπος της Ashton Tate στην Ελλάδα, Interpac, η οποία τη διαθέτει ήδη στην αγορά μαζί με το Framework III σε δύο εκδόσεις: Μια για προγραμματιστές, με τον τίτλο Developers Edition, και μια για τους απλούς χρήστες. Οι χρήστες βέβαια των προηγούμενων εκδόσεων των δύο προγραμμάτων μπορούν να κάνουν upgrade στις εκδόσεις, πληρώνοντας κάποιο επιπλέον ποσό.

Περισσότερα για την dBase IV θα βρείτε στις επόμενες σελίδες του περιοδικού και στην Interpac: Κουμπάρη 5, πλατεία Κολωνακίου.

Επίσημο συνέδριο εναντίον του virus

Ο φόβος των υπολογιστικών μικροβίων ήταν η αφορμή για τη διοργάνωση ενός συνεδρίου κορυφής. Μάλιστα, μάλιστα, κορυφής. Στο συνέδριο θα συμμετάσχουν οι εκπρόσωποι της S&S Enterprises και της IBM, οι οποίοι εξέτασαν τα χαρακτηριστικά όλων των μέσων αποθήκευσης (floppies και σκληροί δίσκοι) και τους τρόπους που προσβάλλονται από το virus. Επίσης συζητήθηκαν και όλες οι δυνατότητες δημιουργίας αντιγράφων που δεν θα κινδυνεύουν να μολυνθούν κατά την αντιγραφή, καθώς και εξειδικευμένων software-αντιβιοτικών.

Όσοι χαροκαμένοι users, αναμείνατε νεότερα.

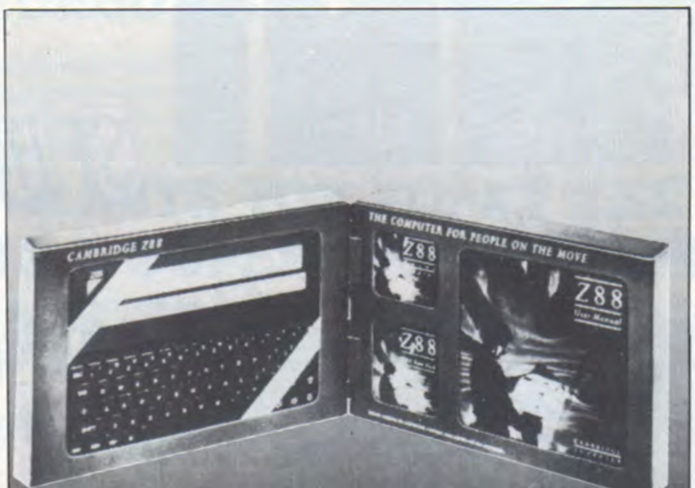
Απίστευτο κι όμως αληθινό

Ο Z80 στη νέα κονσόλα της Konix!

Η γνωστή και (συνήθως) σωστή στις αποφάσεις της Konix αποφάσισε ότι ήρθε η ώρα για την κυκλοφορία της νέας της κονσόλας παιχνιδιών. Μια κονσόλα που θα πρέπει, όπως καταλαβαίνετε όλοι εσείς οι αναγνώστες (πόσο μάλλον οι οικονομικοί σύμβουλοι της Konix), να προβάλλει κάποια ξεχωριστά χαρακτηριστικά απέναντι στις παιχνιδομηχανές των Sega και Nintendo. Πράγματι έτσι είναι, αλλά από την... ανάποδη. Η έκπληξη στην κονσόλα της Konix δεν είναι ούτε ο αριθμός των 68000 που θα περιμένατε να περιέχει, ούτε τα πολλά ειδικά ολοκληρωμένα. Κι αυτό γιατί η υπεύθυνη CPU της είναι ο ... Z80!

Πράγματι, το γκρίζο από τα χρόνια ολοκληρωμένο μπήκε πάλι επικεφαλής σε υπολογιστική μηχανή και, επειδή οι οικονομικές του απαιτήσεις δεν είναι πια πολλές, η Konix φιλοδοξεί να παρουσιάσει τη φθηνότερη κονσόλα της αγοράς: μόνο 149 λίρες. Το πιο ωραίο όμως είναι το γεγονός ότι, ακολουθώντας την τακτική της κονσόλας της Atari, η Konix ενσωμάτωσε ένα drive των 3 ιντσών, επιτρέποντας στο δημιούργημά της να τρέχει το software των 6128 σε οθόνη υψηλής ανάλυσης, στο οποίο περιλαμβάνονται προγράμματα του Amsdos και του CP/M. Όσοι δεν μας πιστεύετε, περιμένετε μέχρι τον Απρίλη, όπου στο European Computer Trade Show θα γίνει η παρουσίαση του μηχανήματος. Για να δούμε...

Ο Z88 σε πακέτο μαζί με πολλά ενδιαφέροντα αξεσουάρ



Το θυμάστε εκείνο το... το... όχι calcualtor... ούτε computer... το Z88, τέλος πάντων, το τελευταίο υπολογιστικό επίτευγμα του θείου; Αν ναι, τότε θα πρέπει να θυμάστε τις τελευταίες ειδήσεις ότι πάει αρκετά καλά στην αμερικανική αγορά και ότι το γεγονός αυτό έδωσε στον Clive την ιδέα για ένα πακέτο: Από εδώ και στο εξής, λοιπόν, ο Z88 θα προσφέρεται σαν σετ μαζί με ένα τροφοδοτικό, 4 μπαταρίες, ένα cartridge επέκτασης μνήμης των 128K και ένα νέο manual. Όλα αυτά αναμένονταν για την αγορά των Χριστουγέννων (αναμένονταν). Πάντως, ο θείος έχει σκοπό να προωθήσει στα σοβαρά το μηχάνημά του, γι' αυτό θα πρέπει να περιμένουμε κι άλλες προσφορές. Στο μεταξύ, ανεξάρτητες εταιρίες άρχισαν να ενδιαφέρονται και ετοιμάζονται για περιφερειακά. Παράδειγμα η Dataflex Design, η οποία κυκλοφόρησε ένα modem: Πρόκειται για ένα περιφερειακό με μπαταρίες και ανώτατη ταχύτητα 1200 bits/second, το οποίο συνοδεύεται από ένα σειριακό καλώδιο και το ανάλογο software. Σίγουρα έπεται και συνέχεια.

Νέα Atari μέσα στο 1989

Ερώτηση:

Αν μια συσκευή είναι Atari και δεν είναι ούτε home computer ούτε game console, τότε τι μπορεί να είναι?

Απάντηση:

Calculator.

Η εταιρία του Jack Tramiel, λοιπόν, σχεδιάζει να μπει στο χώρο των calculators - χώρος στον οποίο μέχρι τώρα μεσουρανούσε η Casio. Για το σκοπό αυτό, έχει δημιουργηθεί ήδη υποδομή παραγωγής στο Phoenix της Arizona, πράγμα που μαρτυράει ότι η Atari σκοπεύει να φτιάξει και άλλα ηλεκτρονικά gadgets, εκτός απ' τα calculators. Ο υπεύθυνος για το project (και προσωπικός φίλος του Jack Tramiel), David Harris, δήλωσε πως τα calculators θα υπάρχουν στο Winter Consumer Electronics Show, που θα γίνει στο Las Vegas.

Adventures και άγρυπνες νύχτες

Από την Αγγλία και από την Electronic Arts μας έρχονται πολύ ευχάριστα νέα. Ξέρετε τι σημαίνει "Clue Book"? Γιατί... αν ξέρετε, να σας πληροφορήσω ότι η Electronic Arts κυκλοφόρησε Clue Books για τα Bard's Tale I, II και III, το Deathlord, το Wasteland, το The Mars Saga και το Sentinel Worlds.

Αν πάλι δεν ξέρετε, να πω ότι τα Clue Books είναι μερικά πολύ χρήσιμα βιβλία που περιέχουν χάρτες και διάφορα tips για τα παραπάνω παιχνίδια.

Να μιλήσουμε όμως και λίγο για τα παιχνίδια και να πούμε ότι είναι όλα τους role-playing games, που έχουν βασανίσει πολλούς άμοιρους gamers ανά τον κόσμο (εξ ου και οι «άγρυπνες νύχτες»). Για τη σειρά Bard's Tale (έχουμε κάνει και Special Review) να μην πούμε πολλά πράγματα. Πρόκειται για μια τριλογία βασισμένη στην κατάρα που έχει ρίξει ένας κακός μάγος στην Skara Brae (πόλη είναι αυτή).

Το "Deathlord" είναι ένα παιχνίδι στο οποίο πρέπει να νικήσετε τον κακό Deathlord. Προσοχή, όμως, διότι εδώ, εκτός απ' τη μαγεία, μπαίνει στη μέση και το Karate.



Στο "Wasteland", παίζετε το ρόλο ενός Desert Ranger που, μαζί με την ομάδα του, ψάχνει για ταξιδιώτες προς φρούρηση απ' τους ληστές της ερήμου. Το "Mars Saga" είναι κάπως πιο computerized, αφού σας βάζει να παίξετε το ρόλο ενός hacker που πάει να βρει τους συναδέλφους του στον Άρη.

Τέλος, στο "Sentinel Worlds" είστε υπεύθυνος μιας αρκετά φασαριόζικης ομάδας, που έχει αναλάβει να βρει μια συμμορία... διαγαλαξιακών ληστών.

Αυτά απ' την Electronic Arts.

Ένας BBC μέσα στην Amiga

Τρέχοντας τον BBC Emulator



Οι επίσημα γνωστοί emulators για την Amiga έγιναν τώρα τρεις. Το τρίτο μέλος της τριάδας είναι ο εξομοιωτής για τον παλιό καλό BBC, ο οποίος δημιουργήθηκε από το software house που ακούει στο όνομα Ariadne. Το όνομα του προγράμματος είναι προς το παρόν άγνωστο (ίσως να το λένε "mitos") και τα χαρακτηριστικά του είναι κάτι παραπάνω από ενδιαφέροντα. Όπως έγινε γνωστό, θα τρέχει με πολύ μικρή καθυστέρηση τα προγράμματα σε γλώσσα μηχανής του BBC, ενώ εάν φορτώσετε κάποιο πρόγραμμα Basic, η ταχύτητα αυξάνεται κάπου επτά φορές! Το πιο αξιοσημείωτο όμως είναι το γεγονός ότι ο emulator αυτός θα τρέχει κάτω από το multitasking περιβάλλον της κυρίας «Α», επιτρέποντας στο χρήστη να δουλεύει συγχρόνως με ένα πρόγραμμα του εξομοιωτή, software για MS-DOS ή κατ' ευθείαν για την Amiga. Η εξομοίωση θα γίνεται και σε επίπεδο γραφικών, υποστηρίζοντας τα modes από 0 έως και 7, μαζί με τους κυριότερους VDU drivers και κλήσεις του λειτουργικού συστήματος, αν και η Ariadne προειδοποιεί ότι μόνο τα προγράμματα που χρησιμοποιούν με «φυσιολογικό» τρόπο το λειτουργικό του BBC θα τρέχουν. Όπως και να έχει το πράγμα, το να έχεις πρόσβαση στα χιλιάδες καλογραμμένα (έστω και των 32K) εκπαιδευτικά προγράμματα του BBC είναι πολύ θετικό, αν βέβαια ο emulator δουλεύει. Λίγη υπομονή!

Oceanic OC-118



Δεν ξέρω αν έχετε υπόψη σας το θαυμάσιο drive για τους Commodore που ακούει στο όνομα Excelerator Plus. Πρόκειται για ένα drive από τα καλύτερα που κυκλοφορούν στις 5 1/4 ίντσες, με πολύ υψηλότερη απόδοση από το συνηθισμένο 1541, ως προς την ταχύτητα και την αξιοπιστία. Εξωτερικά θα το αναγνωρίσετε αμέσως: είναι ίσως το πιο λεπτό drive που κυκλοφορεί στην αγορά. Εσωτερικά, τώρα, το περιφερειακό περιλαμβάνει κινητήρα με κατ' ευθείαν κίνηση (direct drive) και ξεχωριστή τροφοδοσία. Το κύριο όμως πλεονέκτημα που κάνει αυτό το drive ασυναγώνιστο είναι το software που το συνοδεύει: Ούτε λίγο ούτε πολύ η εταιρία του, η Evesham Micros, αποφάσισε να το προωθήσει στην αγορά σαν πακέτο μαζί με το Geos, πετυχαίνοντας έτσι μια θαυμάσια σχέση τιμής προς απόδοση. Το Geos συνοδεύεται, εκτός από τις βασικές utilities που προσφέρουν menu-driven περιβάλλον, και από τα προγράμματα geoPaint, geoWrite και πολλά desk accessories. Φυσικά, όλη η γκάμα των 15 περίπου προγραμμάτων που συνεργάζονται με το Geos είναι διαθέσιμη σαν extra.

Όλα αυτά μέχρι στιγμής στην Αγγλία (συγκρατημένος θυμός).

Disk Drives

Θα νικήσουν τους σκληρούς δίσκους?

Το μήνυμα προέρχεται από δύο διαφορετικά μέτωπα, ωστόσο είναι σαφές: η χωρητικότητα των disk drives όλο και μεγαλώνει. Ας αρχίσουμε όμως απ' την Ιαπωνία.

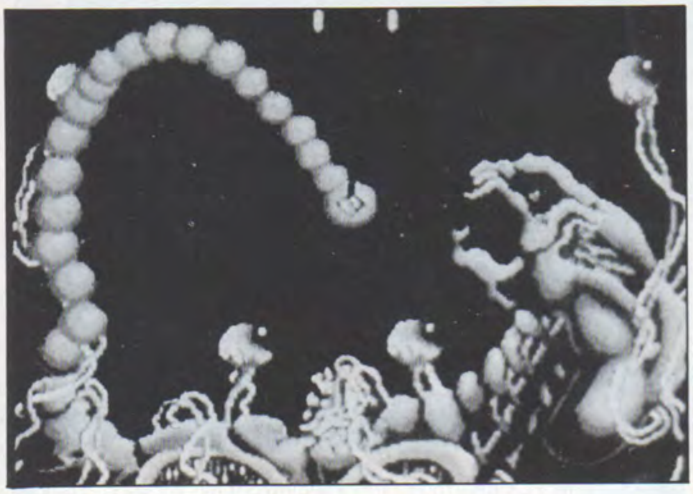
Σ' εκείνο το μακρινό νησί, οι σχιστομάτηδες κοντούληδες άνθρωποι δουλεύουν σκυφτοί πάνω από ένα εργαστηριακό πάγκο. Ο πάγκος βρίσκεται στα γραφεία - ή, μάλλον, στα εργαστήρια - της εταιρίας YE Data. Το προϊόν πάνω στο οποίο δουλεύουν οι φίλοι μας οι Γιαπωνέζοι ονομάζεται YD 740 και δεν είναι τίποτ' άλλο από ένα disk drive 3,5 ιντσών, χωρητικότητας 4MB. Το νέο αυτό drive ήδη βρίσκεται στο στάδιο της μαζικής παραγωγής και (δυστυχώς έχουμε την τιμή Αμερικής) κοστίζει 259 δολάρια. Το ΥΔ740 χρησιμοποιεί νέα μαγνητική κεφαλή και νέα κυκλώματα εγγραφής/αναπαραγωγής.

Κάτι αντίστοιχο όμως γίνεται και στην Ευρώπη, έτσι, για να μην αισθανόμαστε άσχημα εμείς οι Ευρωπαίοι (sic). Η είδη προέρχεται απ' το στρατόπεδο της Citizen Europe. Η ερευνητική ομάδα της εταιρίας ανακοίνωσε ότι μέσα στο 1989 θα είναι έτοιμο για παραγωγή ένα disk drive 3,5 ιντσών, χωρητικότητας 10MB (!!!), ενώ ισχυρίζεται ότι μέχρι το 1990 τα floppy disks των 20MB θ' αποτελούν standard.

Άντε, να βλέπω σκληρούς δίσκους να φεύγουν απ' το παράθυρο!

R-Type

Απομιμήσεων συνέχεια



Όλοι θα θυμάστε το σαματά που είχε δημιουργηθεί το Σεπτέμβρη του 1988, όταν η Activision έκανε μήνυση στην US COLD, ζητώντας (και πετυχαίνοντας) να σταματήσει να πουλιέται το γνωστό game "Katakis", με την αιτιολογία ότι ήταν αντιγραφή του R-Type.

Τώρα, αρκετό καιρό μετά τη μήνυση, η US GOLD βρίσκεται σ' επαφή με το γερμανικό software house German Bytes. Οι κύριοι αυτοί έχουν φτιάξει ένα game που ονομάζεται Denaris και είναι όμοιο με το R-Type. Παρ' όλα αυτά, η US GOLD που, για να μπει στο μάτι της Activision, ετοιμάζεται ν' αναλάβει το distributing του Denaris, ισχυρίζεται ότι τα δύο games δεν έχουν καμιά σχέση.

Εγώ ένα ξέρω να πω: έχουμε πήξει στα shoot 'em ups!!!

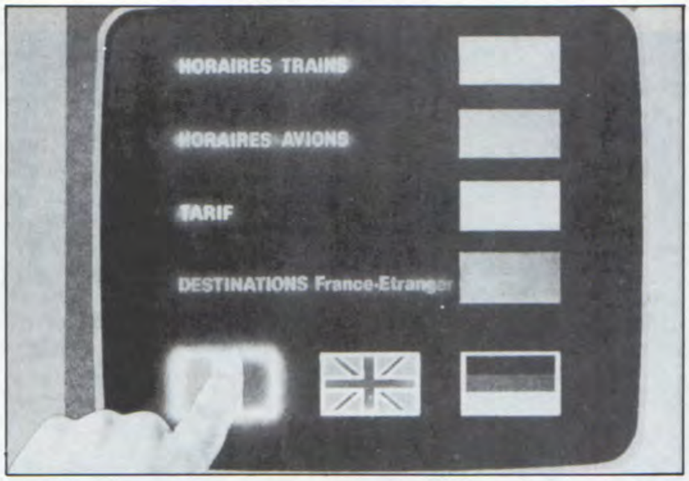
Έχετε προβλήματα με το RS-232; Υπάρχει μια λύση

Η λύση λέγεται Quick Patch Box. Συνδέοντάς το με το port των CPC, αποκτάτε πλήρη έλεγχο της θύρας: μπορείτε με τη βοήθεια μερικών βραχυκυκλωτήρων (ή αλλιώς jumpers) να ρυθμίσετε εσείς τις συνδέσεις της θύρας με τα καλώδια που θα συνδεθούν. Η εταιρία που το κατασκευάζει είναι η Action Computer Supplies, μια όχι και τόσο γνωστή εταιρία, η οποία όμως τώρα αρχίζει να ακούγεται περισσότερο. Οπωσδήποτε μια πολύ έξυπνη κατασκευή, η οποία επιπλέον κοστίζει 20 λίρες. Αν θέλετε να μάθετε περισσότερα, δεν έχουμε παρά να σας πούμε τα εξής: Action Computer Supplies, Aberson Commercial Centre, Wembley, Middx HA0 1WL, τηλ. 0800 333333.



Το Mouse πέθανε

Ζήτω η Touch Screen(;)



Πρώτα τα PCs απέκτησαν το διάδοχο του ποντικιού. Μιλάμε για το touch screen, την οθόνη δηλαδή που αντιδρά στα αγγίγματα των δαχτύλων (ελπίζω να έχετε καθαρά δάχτυλα) και είναι συγκριτικά πολύ φτηνή. Το πρόγραμμα driver που συνοδεύει το περιφερειακό είναι ικανό να εξομοιώσει και τα τρία πλήκτρα του mouse, κάνοντας το χειρισμό των menus και των παραθύρων του Microsoft Windows εύκολο και (το κυριότερο) πιο γρήγορο. Το μόνο μειονέκτημα σε όλα αυτά είναι το γεγονός ότι ο χρήστης είναι αναγκασμένος να προσθέσει μια «οθόνη» στην οθόνη του, η οποία θα μεταφράζει τα σήματα του χρήστη, αν βέβαια δεν θέλει να αγοράσει το ειδικό monitor.

Η τιμή του driver είναι 25 λίρες και το τηλέφωνο της κατασκευάστριας εταιρίας Ellinor Technology είναι (0734) 311066.

Twoface: το διπλό interface των Spectrum

Το interface των ονείρων σας είναι πια πραγματικότητα. Ονομάζεται Twoface και είναι ακριβώς αυτό που λέει: ένα διπλό interface. Με τη βοήθειά του αποκτάτε δύο ports αντί ενός, ένα διαθέσιμο στην μπροστινή πλευρά του περιφερειακού και ένα στα πλάγια. Ένας μικρός διακόπτης αναλαμβάνει χρέη «τροχονόμου», απομονώνοντας το ένα από τα δύο ports, ανάλογα με το τι έχετε συνδέσει, ενώ ενσωματωμένο υπάρχει και ένα Kempston joystick port. Το καλό όμως με το Twoface δεν είναι τόσο το γεγονός της ύπαρξης των δύο θυρών, αλλά η δυνατότητά του να «κατευθύνει» τα σήματα MREQ και IOREQ της ROM μαζί στο ένα από τα δύο ports, επιτρέποντας σε δύο interfaces που δεν είναι συμβατά μεταξύ τους να ενωθούν και να συνεργάζονται συγχρόνως. Έτσι λύνεται το πρόβλημα που παρουσιαζόταν μέχρι τώρα, όταν δύο συσκευές προσπαθούσαν συγχρόνως να χρησιμοποιήσουν το ίδιο τμήμα της ROM. Αν είστε ακόμη περίεργοι, τότε μείνετε on line για περισσότερες πληροφορίες.

Sinclairo - κυκλώματα από το PCB Designer

Ένας σχεδιαστής κυκλωμάτων για το Spectrum (!!)

Όσοι ηλεκτρονικοί και κάτοχοι Spectrum ευτυχείτε. Φορτώστε το PCB Designer της Kemsoft και ετοιμαστείτε να σχεδιάσετε το hardware που σας αρέσει. Το πρόγραμμα σας επιτρέπει να σχεδιάσετε και να τυπώσετε πλακέτες μεγέθους 6,4 ίντσες Χ 4,4 ίντσες. Αν πάλι η πλακέτα σας είναι μεγαλύτερη δεν έχετε παρά να τη δουλέψετε σε τμήματα και να την ενώσετε στο τέλος. Αν και το display του Σπεκτρουμάκου βάζει τα δυνατά του, μην έχετε την απαίτηση να βλέπετε πλακέτες - θαύματα σχεδιαστικής. Αντίθετα, το τυπωμένο κύκλωμα (στον εκτυπωτή εννοώ) είναι πολύ ανώτερο σε σχέση με αυτό της οθόνης, έτσι ώστε να έχετε τη δυνατότητα να την αναπαράγετε φωτογραφικά επάνω στη ρητίνη.

Το πρόγραμμα είναι διαθέσιμο σε κασέτες και δισκέτες για τους +3. Ιδιαίτερη φροντίδα έχει δοθεί στη συμβατότητα με τα περισσότερα παράλληλα interface. Υπάρχουν δύο modes επεξεργασίας: cursor mode, το οποίο σας επιτρέπει να σχεδιάσετε τις οπές για τα ποδαράκια των εξαρτημάτων και το Plot mode, με το οποίο σχεδιάζετε τις συνδέσεις. Η ευκολία χειρισμού του είναι πράγματι υποδειγματική για ένα τέτοιο πολύπλοκο πρόγραμμα, κάτι που θα έπρεπε να είχαν προσέξει πολλοί μεγαλύτεροι υπολογιστές με παρόμοια πακέτα στη βιβλιοθήκη τους.

Απ' ό,τι φαίνεται τα PC και τα ST έχουν το όνομα, αλλά κάποιος άλλος τη χάρη...

Flair Paint

Πολύ graphics με λίγο desktop publishing

Είναι ομολογουμένως ένα αρκετά παράξενο πακέτο. Εμφανίστηκε πρόσφατα για όλη τη σειρά των ST και σκοπό έχει να μην παράγει μεν εκπληκτικές εικόνες αλλά να σας βοηθά στην καλύτερη δυνατή εμφάνιση της εικόνας σε έναν εκτυπωτή. Όπως οι ίδιοι οι δημιουργοί του υποστηρίζουν, πρόκειται για μια εφαρμογή που στέκεται ανάμεσα στα γραφικά και το desktop publishing. Έχει τη δυνατότητα για editing μιας εικόνας μεγέθους μέχρι και 1,2MB (το νούμερο απευθύνεται σε laser εκτυπωτές), κουκίδα προς κουκίδα σαν desktop accessory. Έχει επίσης τονιστεί το γεγονός ότι είναι το μόνο πρόγραμμα που περιλαμβάνει ρομποτικό Cuckoo Clock. Το τι είναι ακριβώς αυτό το ρομπότ-ρολόϊ με κούκο δεν μπορούμε να σας πούμε ακόμη, γιατί το πακέτο δεν έχει κυκλοφορήσει εδώ. Πάντως το Flair Paint φαίνεται να είναι αρκετά ενδιαφέρον και να λύνει αρκετά προβλήματα από αυτά που συνήθως εμφανίζονταν. Έχει πρόβλεψη για συνεργασία με blitter και κοστίζει γύρω στις 34,95 λίρες. Περισσότερα για το πακέτο μπορείτε να μάθετε από εμάς και από την Advanced Memory Systems. Το τηλέφωνό της είναι 0925 413501.

Το νέο 1ST word plus

Πόσο plus όμως είναι το νέο plus;

Κάπου μέσα στις παλιές σας δισκέτες θα πρέπει ακόμα να έχετε το 1st Word Plus, τον επεξεργαστή κειμένου που πήρατε μαζί με τον ST σας. Το 1st Word ήταν ένας word processor που δεν θα μπορούσαμε ποτέ να τον χαρακτηρίσουμε σαν τον τελειότερο της κατηγορίας του, αλλά σίγουρα ήταν κατάλληλος για πολλή και καλή δουλειά. Ήταν δηλαδή ένα απλό και εύχρηστο εργαλείο. Αυτός άλλωστε ήταν και ο λόγος της επιτυχίας του: περισσότερες από 30.000 πωλήσεις.

Πριν από λίγες εβδομάδες κυκλοφόρησε η τρίτη πια έκδοση του ίδιου προγράμματος από την GST. Οι αλλαγές σε σχέση με την προηγούμενη έκδοση είναι περισσότερο λεπτομέρειες, αλλά αν τις ακούσετε θα διαπιστώσετε ότι ήταν αυτές ακριβώς που θα έπρεπε να γίνουν.

Κατ' αρχήν έχει καταργηθεί πια η ανόητη εκείνη διαδικασία, η οποία επέτρεπε στο χρήστη να τυπώσει ένα κείμενο μόνο εφ' όσον το είχε προηγούμενα σώσει. Ο cursor τώρα πια αναβοσβήνει και δεν χάνεται μέσα στο κείμενο. Οι λειτουργίες των function keys, οι οποίες έπαιζαν καθοριστικό ρόλο και επέτρεπαν στο χρήστη να απελευθερώνεται από το απάνθρωπο «άνοιγε παράθυρο - ενεργοποίησε τα bold -κλείσε το παράθυρο - γράψε - ξαναάνοιξε το παράθυρο - διάλεξε απλό στυλ γραμμάτων -κλείσε το παράθυρο - πάρε τα χάπια σου - συνέχισε». Ήταν δηλαδή κάτι σαν macros.Δυστυχώς οι εκθέτες και οι δείκτες βρίσκονταν έξω από τα function keys, ενώ κατά την ταπεινή μου γνώμη θα έπρεπε οπωσδήποτε να ενεργοποιούνται και αυτά με ένα πλήκτρο. Φαίνεται όμως ότι η ταπεινή μου γνώμη δεν είναι και τόσο ταπεινή, μια και το νέο πρόγραμμα περιλαμβάνει εκθέτες και δείκτες στα function keys προς μεγάλη ικανοποίηση φοιτητών και επιστημόνων. Για να γίνει βέβαια αυτό «εξοστρακίστηκαν» οι λειτουργίες new page και centre. Όπως θα καταλάβατε έχει δοθεί ιδιαίτερη σημασία στην ευκολία χειρισμού. Για το λόγο αυτό οι περισσότερες εντολές έχουν κωδικοποιηθεί με συνδυασμό πλήκτρων.

Μια ακόμη βελτίωση είναι η εμφάνιση των block κειμένου. Τα ενοχλητικά «ανοιχτόχρωμα» γράμματα έχουν αντικατασταθεί από το απλούστατο reverse video. Το restyling των blocks έχει επιταχυνθεί και έχει προστεθεί μετατροπή σε κεφαλαία από μικρά (ή το αντίθετο). Και τέλος υπάρχει κάτι πολύ ενδιαφέρον: η δυνατότητα μετακίνησης των icons οπουδήποτε μέσα στην οθόνη και το σώσιμο ορισμένων επιλογών του χρήστη, ώστε να χρησιμοποιούνται σαν default κάθε φορά που το πρόγραμμα φορτώνεται. Ο συνδυασμός αυτών των δύο μπορεί να αποβεί πολύ χρήσιμος, όπως π.χ. το να έχετε κάθε φορά στο πάνω μέρος της οθόνης τα function keys.

Ορισμένες ακόμα λεπτομέρειες του προγράμματος θα έχετε τη δυνατότητα να διαβάσετε στις μελλοντικές «Εφαρμογές για Pixel Users». Προς το παρόν το νέο 1st Word Plus διατίθεται όπως είναι ή σαν upgrade των παλιών εκδόσεων στην Αγγλία από την Electric Distribution: 8 Green Street Willingham, Cambridge, CB4 5JA, τηλ. 0954 61155. Όσοι ανυπόμονοι, μπορείτε να απευθυνθείτε. ■

Monitor για Amiga

Όπως φαίνεται, αυτός ο μήνας είναι ο μήνας της Amiga. Έτσι ένα καινούργιο monitor έρχεται να προστεθεί στη μεγάλη γκάμα προϊόντων που έχει τη δυνατότητα να προσφέρει το KIS- WARE.

Αυτό είναι ένα νέο, έγχρωμο, υψηλής ανάλυσης monitor, του οποίου χώρα προέλευσης είναι η Δυτική Γερμανία. Το όνομά του είναι High Screen KP54B που εκτός των άλλων έχει και στερεοφωνικό ήχο. Το monitor αυτό, ενώ έχει σχεδιαστεί ειδικά για τις ανάγκες της Amiga, εν τούτοις μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για PC, Atari ST, Commodore 64-128.

Η διάθεση του High Screen KP54B γίνεται από το κατάστημα KISWARE, Βασ. Όλγας 93, Θεσσαλονίκη, τηλ. (031) 857551.

Computer Shop στον Λαγκαδά

Να που και οι μικρότερες πόλεις δημιουργούν τις προϋποθέσεις για ανεξαρτητοποίηση της αγοράς. Έτσι, αυτό το μήνα τα ευχάριστα νέα λειτουργίας καινούργιου computer shop έρχονται από τον Λαγκαδά. Το Κέντρο Πληροφορικής Λαγκαδά, όπως λέγεται το κατάστημα, διαθέτει στην επαρχία Λαγκαδά όλα τα γνωστά μοντέλα των PCs, ενώ παράλληλα δεν αγνοεί και τα home computer, καθώς και τα γνωστά μηχανήματα του 68000, Atari και Amiga.

Είναι dealer όλων των γνωστών software houses και ταυτόχρονα διαθέτει πλήθος αναλώσιμα και περιφερειακά. Οι φίλοι των games δεν μένουν παραπονεμένοι από την ποικιλία του καταστήματος. Το Κέντρο Πληροφορικής Λαγκαδά βρίσκεται στην Σερ. Τσακμάνη 10 στον Λαγκαδά, τηλ. (0394) 23104.

ST-Προπό για Atari

Το κυνήγι της τύχης είναι εθνικό άθλημα των Ελλήνων. Μέχρι τώρα στηριζόταν αποκλειστικά στη διαίσθηση, όμως, όπως και τόσα άλλα, ούτε και αυτό μπόρεσε να γλιτώσει από την εισβολή της Πληροφορικής στη ζωή μας. Στα πλαίσια, λοιπόν, των βοηθημάτων για φανατικούς του Προ-πό, εντάσσεται και το καινούργιο πρόγραμμα για Atari ST της εταιρίας Computers Κανέλλης.

Το πρόγραμμα αυτό στηρίζεται στη στατιστική μέθοδο του αθροίσματος, σύμφωνα μ' αυτή υπολογίζεται το σημείο του άσσου για 1, το σημείο του δύο για 2 και το σημείο του Χ για 0. Αν προσθέσουμε λοιπόν τα σημεία της νικήτριας στήλης θα δούμε ότι έχουμε συνήθως ένα άθροισμα από 10 έως 15, ενώ το θεωρητικά δυνατό άθροισμα είναι από 0 (13 Χ) έως 26 (13 δυάρια), έτσι αποκλείοντας απίθανες, στατιστικά, στήλες υπάρχει εξοικονόμηση χρημάτων.

Το πρόγραμμα, αφού του δώσουμε το σύστημα που θα παίξουμε, ζητάει το μέγιστο και το ελάχιστο άθροισμα (βάρος σύμφωνα με άλλα προγράμματα). Εκτός του αθροίσματος μας ζητούνται και οι περιορισμοί σε μέγιστο και ελάχιστο αριθμό άσων, δύο και Χ, καθώς και των πρώτων σημείων. Ανάλογα δηλαδή με τους περιορισμούς γίνεται μια οικονομία στηλών από 50% έως 80%, σύμφωνα πάντα με τα λεγόμενα του προγραμματιστή.

Υπάρχει η δυνατότητα εμφάνισης της ανάλυσης των στηλών στην οθόνη, της εκτύπωσης σε χαρτί και σε δελτία. Επίσης, αφού δοθεί η νικήτρια στήλη, μας αναλύει πόσα 13άρια, 12άρια και 11άρια πιάσαμε. Γίνεται πλήρης εκμετάλλευση του GEM με παράθυρα, drop down menu και χρήση του ποντικιού.

Η εφαρμογή αυτή ονομάζεται ST-ΠΡΟΠΟ, την έγραψε ο κ. Θανάσης Κανέλλης και διατίθεται από την εταιρία Computers ΚΑΝΕΛΛΗΣ, Αγγελάκη 3, Θεσσαλονίκη, τηλ. (031) 236101 έναντι 5000 δραχμών.

Κάρτα ελληνικών για Amiga

Η γνωστή εισαγωγική εταιρία Infochip, Κυριάκος Ιπεκτσίδης & Σία Ε.Ε. πέρα από την εισαγωγή και προώθηση γνωστών home computers της αγοράς αποφάσισε να επεκτείνει τις δραστηριότητές της και στον κατασκευαστικό τομέα. Έτσι κατασκευάζει και διαθέτει για την ελληνική αγορά κάρτα γραφικών για την Amiga. Μ' αυτό το προϊόν της, η κατασκευάστρια εταιρία προσδοκά να προσελκύσει προγραμματιστές να ασχοληθούν με την ανάπτυξη εμπορικών και άλλων εφαρμογών και στην Amiga. Η κάρτα αυτή τοποθετείται στη θέση της ROM και από πάνω της εγκαθίσταται η ROM. Η μετατροπή από αγγλικά σε ελληνικά γίνεται με το πάτημα ενός πλήκτρου μόνο.

Η εταιρία ελπίζει ότι πολύ σύντομα θα μπορέσει να ανακοινώσει αρκετά σύντομα την ύπαρξη παρόμοιας κάρτας και για άλλο δημοφιλές computer. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην Infochip. Τα Εργαστήρια Πληροφορικής, Κυριάκος Ιπεκτσίδης & Σία Ε.Ε., Τενέδου 51-53, Κ. Τούμπα, τηλ. 922-521.

Διαγωνισμών συνέχεια

Μέσα στον Δεκέμβριο τέλειωσε και ο μουσικός διαγωνισμός του Amiga Input Club. Ο νικητής του διαγωνισμού κατάφερε να περάσει στον υπολογιστή, από παρτιτούρες και με τη βοήθεια κατάλληλου μουσικού προγράμματος, 5 γνωστά ελληνικά τραγούδια. Το αξιοσημείωτο είναι ότι κανένας από τους διαγωνιζόμενους δεν είχε γνώσεις μουσικής. Οι διαγωνισμοί θα συνεχιστούν και στους επόμενους μήνες με ανάλογα έπαθλα.

Οι δραστηριότητες όμως του club δεν σταματούν εδώ. Ετοιμάζεται η δημιουργία μιας τράπεζας πληροφοριών, όπου οι φίλοι της Amiga, μέσω του modem τους, θα μπορούν να ενημερώνονται πάνω σε θέματα που τους ενδιαφέρουν ή ακόμα και να ανταλλάσσουν νέα. Παράλληλα συνεχίζονται και τα μαθήματα με ολιγομελή τμήματα για εισαγωγή στη basic, από έμπειρο διδακτικό προσωπικό.

Το Amiga Input Club προσπαθεί σοβαρά να αλλάξει την άποψη του κόσμου, ότι δηλαδή η Amiga είναι καλή μόνο σαν παιχνιδομηχανή, και να τους κάνει να την δουν σαν ένα εργαλείο για δουλειά. Όσοι λοιπόν ενδιαφέρονται να συμμετάσχουν σ' αυτή την προσπάθεια δεν έχουν παρά να επικοινωνήσουν με το Amiga Input Club, Θερμοπυλών 32, Θεσσαλονίκη, τηλ. (031) 858056.

■

ΕΔΩ  Λ

Ο Ανταποκριτής μας στο Λονδίνο, Βασίλης Κωνσταντίνου, περιγράφε

Κάτι τα Χριστούγεννα, κάτι τα αεροπλάνα που συνεχώς πέφτουν στην γηραιά Αλβιόνα, η αγορά και οι γνωστές μας εταιρίες εμφανίστηκαν λίγο πεσμένες τον πρώτο μήνα του 1989. Πάντως, οι προοπτικές είναι καλές και μπορεί να έχουμε και μεγάλες ...θεϊκές χαρές.

Σας άρεσε το φορητό μηχάνημα της ATARI, το γνωστό STACEY; Πώς είπατε; Δεν το έχετε δει ακόμη; Απ' ό,τι φαίνεται, ούτε και στο μέλλον θα το δείτε. Βλέπετε, η ATARI αποφάσισε ότι δεν ήταν και τόσο καλό και ότι η τεχνολογία του ήταν κάπως παλιά και άλλα τέτοια και, τέλος πάντων, ΔΕΝ θα το κυκλοφορήσει. Βέβαια, ATARI είναι αυτή και θα έσκαγε αν δεν ανακοίνωνε κάτι εντυπωσιακό και πολύ πιο καλό από αυτά των ανταγωνιστών της. ΚΑΙ... ανακοίνωσε! Το περίφημο STACEY-2, το οποίο είναι καλύτερο από το ...STACEY-1!

Τώρα θα πείτε, πώς είναι δυνατόν να είναι καλύτερος ο ένας κοπανιστός αέρας από τον άλλο; Ε, αυτό μόνο ο Tramiel μπορεί να το εξηγήσει.

Τέλος πάντων, για εκείνους που επιμένουν να πιστεύουν τις ανακοινώσεις της ATARI, αυτό το μήνα μιλάμε για το STACEY-2, το οποίο θα είναι καλύτερο (όπως είπαμε) από το STACEY-1 και θα κυκλοφορεί με 512Κ μνήμης, ένα drive των 3,5" (1MB χωρητικότητα) και γαλάζια φωτιζόμενη οθόνη υγρού κρυστάλλου.

Ακόμα, το «νέο» μηχάνημα θα είναι πιο συμμαζεμένο από το STACEY-1 (το οποίο, για την ιστορία, είδαν κάποιοι δημοσιογράφοι στην περασμένη COMDEX της Αμερικής και μάλιστα σε ένα «πρόχειρο» κουτί), ενώ το κουτί του θα μοιάζει με αυτό του T1000 της TOSHIBA. Τέλος, οι καλά πληροφορημένες πηγές μας λένε ότι θα ζυγίζει περί τα 4 κιλά, ενώ το STACEY-1, λέει, θα ζυγίζει 7! Όσο για την τιμή, είναι ακόμα πολύ νωρίς και, εξάλλου, μπορεί τον άλλο μήνα να ανακοινωθεί το STACEY-3 και το ABAQ-5. Ποιός ξέρει.

Αν εξαιρέσουμε αυτές τις «σταματάω - την - αγορά - μέχρι - να - δω - τι - κάνω» ανακοινώσεις της ATARI, αυτό το μήνα στον υπαρκτό κόσμο είχαμε αρκετές ανακατατάξεις σε υπαρκτά μηχανήματα της ATARI.

Συγκεκριμένα, σταμάτησε η παραγωγή των PC1 και 2, ενώ έπεσε η τιμή των PC3 (ναι, για τα συμβατά μιλάμε). Έτσι, τώρα τα PC3 αρχίζουν από τις 599 λίρες (163.000 δρχ.) και αποτελούν ό,τι φθηνότερο έχει η ATARI για την αγορά των συμβατών, τουλάχιστον προς το παρόν, γιατί συζητιέται νέο μικρό συμβατό που θα ανταγωνίζεται σε τιμή και χαρακτηριστικά το PC200

ΑΠΟ ΣΤΙΓΜΗ ΣΕ ΣΤΙΓΜΗ

ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΧΩΡΙΣ JOYSTICK

Ένα νέο περιφερειακό για παιχνίδια παρουσιάστηκε στην Αμερική για τις κονσόλες της NINTENDO. Το περιφερειακό αυτό, που ονομάζεται U-FORCE, αντικαθιστά τα υπάρχοντα joysticks με... τα χέρια του χρήστη. Για την ακρίβεια, τώρα, αντί να κουνάτε ένα «ματσούκι», για να οδηγείτε το διαστημόπλοιό σας εναντίον των εξωγήινων, μπορείτε να κουνάτε τα χέρια σας μόνο. Το U-FORCE έχει ειδικά αισθητήρια, τα οποία συλλαμβάνουν την κλίση και την ταχύτητα μετακίνησης των χεριών σας και τη μεταφέρουν στην οθόνη. Τι άλλο θα δούμε!.

ΦΕΓΓΑΡΟΠΕΡΠΑΤΗΜΑΤΑ

Πανευτυχής είναι η US GOLD τις τελευταίες μέρες, μια και κατόρθωσε να κερδίσει ένα συμβόλαιο για την παραγωγή παιχνιδιού, βασισμένου στην ταινία του Michael Jackson - Moonwalker. Το παιχνίδι θα προβάλλεται μαζί με τη μουσική της ταινίας και θα κυκλοφορήσει πολύ σύντομα, ταυτόχρονα σε Αμερική και Αγγλία.

Η AMIGA ΣΤΑ 32

Το AMIGA CLUB της Γερμανίας ανακοίνωσε μία κάρτα που αντικαθιστά τον επεξεργαστή της AMIGA 500 με ένα 68020, ο οποίος συνοδεύεται και υποστηρίζεται από έναν αριθμητικό επεξεργαστή 68881. Η κάρτα αυτή υπόσχεται να κάνει την AMIGA σας πέντε φορές πιο γρήγορη, μιας και ο 68020 είναι ένας πλήρης επεξεργαστής των 32 bit. Βέβαια, κάποια προγράμματα δεν θα καταλάβουν τη διαφορά, ενώ άλλα δεν θα τρέχουν, αλλά αυτό ποτέ δεν πτόησε τους φίλους της AMIGA, που είναι συνηθισμένοι στις ασυμβατότητες. Η τιμή του; Μόνο 439 λίρες (120.000 δρχ.).

ΚΑΙ ΑΛΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Το περιοδικό COMMODORE USER της Αγγλίας, αφού άλλαξε τη μορφή του σημαντικά, κυκλοφορεί αυτό το μήνα με μία πρωτοτυπία. Ένα πλήρες παιχνίδι για την AMIGA 500, σε δισκέτα των 3.5", η οποία συνοδεύει το περιοδικό εντελώς δωρεάν. Το παιχνίδι αυτό είναι το SIDEWINDER της MASTERTRONIX και είναι το πρώτο μιας σειράς προσφορών του Commodore User. Το ωραίο είναι ότι το περιοδικό κυκλοφορεί σε δυο εκδόσεις. Μια για τους κατόχους του C64 με κασέτα δώρο και μια για τους κατόχους της AMIGA 500 με την δισκέτα των 3.5". Φυσικά, τα τεύχη με τη δισκέτα είναι λιγότερα από αυτά με την κασέτα και οι τυχεροί κάτοχοι της Amiga μόλις που προλαβαίνουν να επωφεληθούν.

ΟΝΔΙΝΟ

και σχολιάζει τα τελευταία νέα της διεθνούς αγοράς υπολογιστών.

της AMSTRAD. Ας ελπίσουμε ότι δεν θα είναι και αυτό... αέρας κοπανιστός.

Ακόμα, πολύ σύντομα θα δούμε και τα νέα προϊόντα της ATARI CONSUMER PRODUCTS, που δεν έχουν και πολύ σχέση με κομπιούτερς. Ανάμεσά τους θα δούμε κομπιουτεράκια, ρολόγια (!) και ...ραδιόφωνα. Γιατί όχι! Πάντα ήθελα ένα ξυπνητήρι... ATARI.

Ανήσυχη φαίνεται η AMSTRAD τις τελευταίες εβδομάδες. Κάτι η καθυστέρηση των PC2000, κάτι η καθυστέρηση των PC200 (βλέπε SINCLAIR PROFESSIONAL), έχει πέσει μια ανησυχία στο επιτελείο της. Αν δε λάβουμε υπόψη μας ότι ούτε η περιβόητη δορυφορική κεραία της είναι έτοιμη, τότε θα καταλάβουμε γιατί δεν ακούμε νέους θριάμβους.

Όσο αφορά τη δορυφορική, η AMSTRAD αποτελεί ένα σημαντικό κεφάλαιο στην εξέλιξή της στην Αγγλία, μιας και υποτίθεται ότι θα κατασκευάζει τις νέες μικρές και αρκετά φθηνές κεραίες που θα υποστηρίζουν τα νέα αγγλικά κανάλια που ήδη άρχισαν να μεταδίδουν από το δυροφόρο ASTRA. Ενώ όμως τα προγράμματα μεταδίδονται και ο Τύπος της Αγγλίας έχει αρχίσει να γεμίζει με διαφημίσεις για κεραίες, η AMSTRAD, ΔΕΝ τις έχει ακόμα εμφανίσει. Με λίγα λόγια, δορυφορική ακούμε και δορυφορική δεν βλέπουμε (πού κάτι άλλοι τυχεροί).

Από τη μεριά των PC2000, τα πράγματα επίσης δεν είναι καθόλου ρόδινα. Τα κομμάτια του PC2086 που κυκλοφορούν είναι λιγοστά, ενώ τα PC2286 και PC2386 είναι ακόμη άφαντα και η αγορά δεν περιμένει, προχωράει.

Άποψη της στήλης είναι ότι η AMSTRAD έχει ξανοιχτεί πολύ με όλα αυτά τα μοντέλα και με τις παράπλήσιες δραστηριότητές της (τηλεοράσεις, δορυφορική, στερεοφωνικά κλπ.), ενώ στην πραγματικότητα δεν έχει τη δυνατότητα να τα κατασκευάσει.

Ακόμα, στην όλη ανήσυχη εικόνα της AMSTRAD προστέθηκε και η απόλυση των υπευθύνων για τις πωλήσεις software. Συγκεκριμένα, απολύθηκε ο Mike Mordecai, υπεύθυνος πωλήσεων της γνωστής μας AMSOFT, ο οποίος σχεδόν αμέσως ανακοίνωσε την ίδρυση της δικής του εταιρίας, της AV Marketing. Ο Mike απολύθηκε από την AMSTRAD μαζί με μερικά ακόμα στελέχη γιατί, σύμφωνα με την επίσημη εκδοχή, «...είχαν προσληφθεί παραπάνω άτομα από ό,τι χρειαζόντουσαν». Η αλήθεια όμως είναι ότι οι πωλήσεις προγραμμάτων της Amsoft δεν πάνε καθόλου καλά και ο Sugar δεν είναι καθόλου ευχαριστημένος. Τι να γίνει, δεν μπορεί κανείς να τα κάνει όλα.

Άντε να πούμε και ένα ευχάριστο, μιας και μαυρίσαμε την ψυχή των Amstrad-όφιλων. Σύμφωνα με έγκυρες πληροφορίες της στήλης, η AMSTRAD κατάφερε να απλουστεύσει το βασικό ολοκληρωμένο των CPC και τώρα το κόστος κατασκευής τους μπορεί να κατέβει σημαντικά και, φυσικά, μπορεί να δούμε και φθηνότερα CPC. Είναι λίγο αργά για πανηγυρισμούς, βέβαια, αλλά κάλιο αργά παρά ποτέ.

Επιτέλους, βρέθηκε ένας άνθρωπος να βάλει τάξη σε αυτό το χάος που λέγεται αγορά των κομπιουτεροπαιχνιδων της Αγγλίας. Η αλήθεια είναι ότι το πράγμα παράγινε. Τι σφαγές, τι αιματοκυλίσματα, τι βρυκόλακες, τι πονηρά τυχερά παιχνίδια, τι κακοί εξωγήινοι, τίποτα βάρβαρο και κακό δεν είχαν αφήσει που να μην το κάνουν παιχνίδι. Τώρα όμως φαίνεται ότι η αγγλική κυβέρνηση αποφάσισε να δράσει.

Μελετάται λοιπόν ένας νόμος που θα επιτρέπει στην ήδη υπάρχουσα επιτροπή λογοκρισίας να ελέγχει και να διαχωρίζει τα παιχνίδια σε κατάλληλα και ακατάλληλα, όπως και τα ...κινητογραφικά έργα. Για την ακρίβεια, θα υπάρχουν τρεις κατηγορίες παιχνιδιών:

ΤΟ TOP TEN ΤΩΝ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΩΝ

Τα Χριστούγεννα μεσουράνησε στην αγορά το SPECTRUM +2, παρά τα προβλήματα για τα οποία γράψαμε. Δεύτερο κατά σειρά, στην προτίμηση των αγοραστών, ήταν το ATARI 65XE (η κονσόλα παιχνιδιών) και ακολούθησαν τα CPC και τα ATARI ST. Φαίνεται ότι ο κόσμος δύσκολα ξεχνά τις παλιές καλές μέρες.

ΤΟ TOP THREE ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Αυτό το μήνα επικράτησε το OPERATION WOLF της OCEAN, ενώ ακολουθεί το ROBOCOP, επίσης της OCEAN. Και τα δύο, απ' ό,τι φαίνεται, έκαναν θραύση τα Χριστούγεννα. Τρίτο, περιέργως, έρχεται το GHOSTBUSTERS της MASTERTRONIC, το οποίο βρίσκεται στα charts ...46 εβδομάδες! Η επιτυχία του GHOSTBUSTERS μάλλον οφείλεται στο ό,τι κυκλοφορεί με πολύ μειωμένη τιμή, εκτός και αν επικράτησε η νοσταλγία. Ποτέ δεν ξέρεις με αυτούς τους παιχνιδάδες.

ΠΙΟ ΦΘΗΝΕΣ ΟΙ ΜΑΡΓΑΡΙΤΕΣ

Η Ευρωπαϊκή Κοινότητα αποφάσισε να μειώσει τον επιπρόσθετο φόρο που είχε επιβάλει στους εκτυπωτές που εισάγονται από την Ιαπωνία. Πριν χαρείτε, όμως, θα πρέπει να λάβετε υπόψη σας ότι αυτό αποφασίστηκε ΜΟΝΟ για τους εκτυπωτές μαργαρίτας (τους γνωστούς μας daisywheel). Συγκεκριμένα, ο φόρος πέφτει από τα 23,5% στα 13%. Το ωραίο είναι ότι η απόφαση πάρθηκε ενώ συζητιέται να αυξηθεί ο φόρος για τους εκτυπωτές ακίδας (dot matrix) κατά 47%. Αν θέλετε λοιπόν εκτυπωτή, τρέξτε να προλάβετε! Πού ξέρετε, μεθαύριο οι EPSON μπορεί να κοστίζουν όσο και οι Porche.

ΝΕΟ ARCHIMEDES

Η ACORN φαίνεται έτοιμη να ανακοινώσει ένα νέο ARCHIMEDES, το οποίο θα μπορεί να συνδεθεί σε τηλεόραση και, φυσικά, θα είναι λίγο πιο φτηνό από τα υπάρχοντα μοντέλα. Το νέο μηχάνημα θα λέγεται ARCHIMEDES 205, αλλά δεν θα έχει τις προδιαγραφές που ανακοίνωσε τον περασμένο μήνα το αγγλικό περιοδικό A&B Computing, σύμφωνα με το οποίο το μηχάνημα θα είχε λιγότερη μνήμη και λιγότερες θύρες επέκτασης. Η τιμή δεν έχει ακόμα ανακοινωθεί, αλλά να το περιμένετε στα τέλη του Φεβρουαρίου, μετά το Which? Computer Show, μαζί με την έκδοση του UNIX για τα «μεγάλα» ARCHIMEDES.

ΕΔΩ ΛΟΝΔΙΝΟ

1) κατάλληλα για όλες τις ηλικίες
2) κατάλληλα για χρήστες πάνω από 15 ετών και
3) κατάλληλα για χρήστες πάνω από 18 ετών.

Φυσικά, θα υπάρχουν και αυτά που δεν θα είναι κατάλληλα για κανέναν και θα απαγορεύεται να κυκλοφορούν στην Αγγλία. Σε αυτή την κατηγορία υπάγονται τα παιχνίδια εκείνα που γνωρίζουμε στην Ελλάδα και ως ...«τσόντες».

Όπως καταλαβαίνετε, και μόνο η συζήτηση αυτού του νόμου έχει φέρει αναστάτωση στα s/w houses της Αγγλίας, μιας και τα καταστήματα ΔΕΝ θα μπορούν να πουλούν τα παιχνίδια τους παρά μόνο σε ενήλικες (εμ, τι τα θέλανε τόσα σφαξίματα;). Παρ' όλα αυτά, πολλά μαγαζιά φαίνονται ευχαριστημένα από το ενδιαφέρον της αγγλικής κυβέρνησης για τα παιχνίδια, μιας και είχαν πολλά προβλήματα στο παρελθόν με παιχνίδια που προκαλούσαν την «ηθική» των πελατών τους. Ένα από τα γνωστά παραδείγματα είναι η περίπτωση των καταστημάτων BOOTS, που αρνήθηκαν την επίδειξη και πώληση του BARBARIAN, γιατί το εξώφυλλο κοσμούσε η όχι και τόσο σεμνή εκείνη κοπελίτσα (ποιός βάρβαρος;) και τότε είχε αναγκαστεί η PALACE να βγάλει ειδικό εξώφυλλο για τα BOOTS. Τώρα, όμως, αυτού του είδους τα εξώφυλλα θα ...απαγορευτούν!

Η γνωστή μας SCHNEIDER φαίνεται να έχει προβλήματα στην αγγλική αγορά. Το ωραίο είναι ότι αυτά τα προβλήματα δεν προέρχονται ούτε από την AMSTRAD ούτε από τις πωλήσεις των μηχανημάτων της, οι οποίες είναι πολύ καλές. Τα προβλήματα προέρχονται από την NCR, η οποία κατασκευάζει «μεγάλα» κυρίως συστήματα για πολλούς χρήστες. Η NCR, λοιπόν, έστειλε στην SCHNEIDER ένα εξώδικο και της δηλώνει, ούτε λίγο ούτε πολύ, ότι δεν μπορεί να ονομάζει το AT της Tower, γιατί αυτό το όνομα είναι ιδιοκτησία της ...NCR.

Βέβαια, η SCHNEIDER ή, καλύτερα, ο εδώ distributor της, δεν έχει καμία όρεξη να αλλάξει το όνομα του μηχανήματος μόνο και μόνο για να ευχαριστήσει την NCR, τη στιγμή μάλιστα που υπάρχουν αρκετές εταιρίες που χρησιμοποιούν αυτό το όνομα. Εξάλλου, είναι λογικό, αν ένα μηχάνημα είναι όρθιο, να λέγεται... Tower!

Μέσα στη φούρια για φορητά μηχανήματα και αφού η ATARI μας γέμισε με δεκάδες ανακοινώσεις για το περιβόητο STACEY, που τελικά δεν θα κυκλοφορήσει, μια μικρή εταιρία, η MICRO MOMENTUM, αποφάσισε να κυκλοφορήσει ένα φορητό, βασισμένο στην πλακέτα της AMIGA 500. Το νέο μηχάνημα θα λέγεται JOURNEYMAN (!) και θα ζυγίζει περί τα 16 κιλά (πιο πολύ και από το PPC της AMSTRAD). Θα έχει δύο drives των 3,5" (880K χωρ.) και ένα κίτρινο μόνιτορ των 7".

Το μηχάνημα θα κατασκευαστεί χωρίς τη βοήθεια της COMMODORE, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν θα είναι νόμιμο, μιας και η COMMODORE πουλάει ήδη τις πλακέτες της AMIGA σε κατασκευαστές παιχνιδιών. Πάντως, αν θέλετε την άποψή μας, οι προοπτικές του μηχανήματος δεν φαίνονται και τόσο ρόδινες, μιας και θα κοστίζει περί τα 2.200 δολάρια (330.000 δρχ.). Ίσως γι' αυτό και δεν ανησυχεί ακόμα η COMMODORE.

Θυμάστε το virus για το οποίο είχαμε γράψει εδώ και κάτι μήνες, που ενεργοποιείται κάθε Παρασκευή και 13; Ε, λοιπόν, ενεργοποιήθηκε και έγινε το έλα να δεις στην Αγγλία. Εκατοντάδες ήταν οι χρήστες που έχασαν αρχεία, ενώ υπήρξαν και έκτακτες εκπομπές από το ραδιόφωνο και την τηλεόραση για το πώς καταπολεμάται και πώς οι χρήστες μπορούν να προφυλαχθούν από αυτόν. Εκείνοι που πραγματικά υπέφεραν, όμως, ήταν οι φοιτητές και οι καθηγητές του City University, το οποίο παρέλυσε μετά από ξέφρενη «δραστηριότητα» του virus της Παρασκευής. Αρχεία σβήστηκαν, δίκτυα κατέρρευσαν, μηχανήματα σταμάτησαν και, γενικώς, επεκράτησε χάος. Κανείς μέχρι στιγμής δεν ξέρει ποιός μετέφερε το virus στα μηχανήματα του πανεπιστημίου, αλλά οι κακές γλώσσες μιλάνε για εκδίκηση των οπαδών του... θείου, επειδή το πανεπιστήμιο έδωσε πτυχίο, τιμής ένεκεν, στον Alan Sugar, τον περασμένο μήνα.

Μιας και θυμηθήκαμε το θείο, να σας πούμε και τα ευχάριστα. Κατ' αρχήν, είναι έτοιμος να ανακοινώσει τα πρώτα προϊόντα της «Αναμάρτητος» (ANAMARTIC Ltd), της εταιρίας που είχε φτιάξει αμέσως μετά την πώληση της SINCLAIR στην AMSTRAD. Το νέο αυτό προϊόν θα είναι ένα ολοκληρωμένο μνήμης που, από ό,τι ακούγεται, θα προσφέρει 200 megabits σε ένα μόνο chip. Η ανακοίνωση της νέας μνήμης θα γίνει στη Νέα Υόρκη στα μέσα Φεβρουαρίου. Να δούμε.

Ξέρετε όμως γιατί ο θειούλης διάλεξε τη Νέα Υόρκη και όχι το Λονδίνο για την ανακοίνωση του νέου του προϊόντος; Άντε, να σας το πούμε και αυτό.

Ο λόγος είναι ότι ο θειούλης είναι ερωτευμένος, και μάλιστα σφόδρα! Η εκλεκτή της καρδιάς του, που φαίνεται ότι κατοικεί στην Νέα Υόρκη, λέγεται Bernadette Tynan και είναι μόλις ...22 χρονών (μπράβο θείε!). Οι πληροφορίες της στήλης λένε ότι ο Clive της ζήτησε το χέρι την παραμονή της Πρωτοχρονιάς και ότι θα έχουμε γάμους στα μέσα του Ιούνη. Το γεγονός έχει ήδη αναζωογονήσει τον θείο και ήδη ετοιμάζεται μεγάλη έκπληξη για κάποιο γνωστό μας ...γλυκανάλατο. Ευχή της στήλης: Να ζήσεις θείε και καλούς απογόνους!

Όσο για το Z88, τα νέα είναι επίσης ευχάριστα, μιας και τα καταστήματα COMET κατέβασαν την τιμή πώλησής του κατά 100 λίρες. Δηλαδή, τώρα μπορείτε να αγοράσετε το Z88 με 150 λίρες (41.000 δρχ.) μόνο. Επίσημα, η CAMBRIDGE COMPUTERS που το κατασκευάζει δεν ενθουσιάστηκε με την ιδέα, αλλά, από ό,τι φαίνεται, η τιμή του θα πέσει σε ολόκληρη την αγορά, μιας και η μεγάλη ζήτηση (ναι, σωστά διαβάσατε) έφερε τη μεγαλύτερη παραγωγή και φυσικά την πτώση του κόστους.

Ας αφήσουμε όμως τα μηχανήματα και τις χαρές του θείου για να δούμε τι γίνεται με την αγορά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, που φαίνεται να έχει ανάψει. Ήδη συγκρούονται στην Αμερική η Atari Games (η θυγατρική της ATARI για την αγορά των παιχνιδιών) με την Nintendo, η οποία κατασκευάζει μία πολύ επιτυχημένη κονσόλα παιχνιδιών, που όπως μαθαίνουμε θριαμβεύει στην Αμερική. Η όλη ιστορία άρχισε όταν η ATARI GAMES άρχισε να κατασκευάζει cartridges συμβατά με την κονσόλα της NINTENDO, χωρίς άδεια. Η NINTENDO έκανε μήνυση στην ATARI, όπως ήταν φυσικό, και η ...ATARI απάντησε με μια μήνυση σύμφωνα με την οποία της αμφισβητεί το δικαίωμα να μονοπωλεί την αγορά των video games! Και έπεται συνέχεια.

Από την από δω πλευρά του Ατλαντικού, η KONIX είναι έτοιμη να κυκλοφορήσει μία νέα κονσόλα παιχνιδιών, όπως έχουμε ξαναγράψει, η οποία θα κοστίζει περί τις 145 λίρες (40.000 δρχ.) και θα δέχεται δισκέτες των 3,5", αντί για cartridges, που φυσικά είναι και πιο φτηνές. Φαίνεται λοιπόν ότι σύντομα η αγορά του SPECTRUM θα αλλάξει «χέρια».

Αυτά λοιπόν από το Λονδίνο, προς το παρόν. Όσο γι' αυτούς που θα ταξιδέψουν προς τα μέρη μας, ο καιρός είναι παραδόξως καλός και βρέχει μόνο δύο μέρες την εβδομάδα. Ελάτε λοιπόν πριν το μετανιώσει. Με όσους δεν έρθουν, θα τα ξαναπούμε τον άλλο μήνα στο ίδιο μέρος.

Από το Λονδίνο, γειά και χαρά.

■

SCORES & SCORERS

Φίλοι των games γειά σας. Απ' αυτό το μήνα αρχίζει την καριέρα της μια νέα στήλη, που σκοπό έχει ν' ανακηρύξει τους games masters της χώρας μας.

Ας εξηγηθούμε καλύτερα όμως. Σίγουρα όλοι σας έχετε κάποιο παιχνίδι που σας αρέσει περισσότερο απ' όλα και με το οποίο ασχολείστε τις περισσότερες ώρες. Επίσης, το ίδιο σίγουρο είναι πως θα έχετε κάνει κάποιο φοβερό hi-score. Αντί να κάθεστε να το καμαρώνετε στην οθόνη, δεν είναι καλύτερα να συμπληρώσετε το κουπόνι που βλέπετε και να μας το στείλετε;

Εμείς κάθε μήνα θα δημοσιεύουμε τα ονόματα εκείνων που έχουν τα υψηλότερα scores στα παιχνίδια. ΟΜΩΣ!

Θα πρέπει να ξέρετε μερικά πράγματα. Πρώτον, το παιχνίδι με το οποίο θα παίζετε δεν θα είναι «πειραγμένο» (άπειρες ζωές, άπειρη ενέργεια κλπ.), ούτε θα είναι σε cheat mode. Δεύτερον, τα scores που θα μας στέλνετε θα πρέπει να είναι τ' αληθινά. Επίσης, περίπου μια φορά κάθε 3 μήνες θα καλούμε στα γραφεία του Pixel τους καλύτερους scorers, για να μας κάνουν μια επίδειξη των ικανοτήτων τους, στο παιχνίδι που παίζουν και φυσικά στον υπολογιστή τους.

Συμπληρώστε λοιπόν το κουπόνι και στείλτε το στο περιοδικό. Φροντίστε όμως τα γράμματά σας να είναι ευανάγνωστα, έτσι ώστε να μην υπάρχουν προβλήματα στη δημοσίευση τόσο του ονόματός σας, όσο και του score σας. Γράψτε μας επίσης και το τηλέφωνό σας για ευκολότερη επικοινωνία σε περίπτωση που χρειαστεί να έρθετε στο περιοδικό. Κάτι άλλο που θα πρέπει να ξέρετε είναι ότι μπορείτε να συμμετάσχετε στο «Scores & Scorers» ανεξάρτητα απ' το παιχνίδι που παίζετε: δεν έχει σημασία αν είναι Pac Man ή shoot' em up ή athletic game. Αρκεί να κυκλοφορεί στο εμπόριο.

Γι' αρχή, αυτό το μήνα, δημοσιεύουμε μερικούς scorers. Νομίζουν πως είναι οι καλύτεροι. Αποδείξτε τους ότι δεν είναι έτσι (ή μήπως είναι;) Συμπληρώστε το κουπόνι και στείλτε το τώρα. Σας περιμένουν πολλές - ευχάριστες -εκπλήξεις.

GAMES MASTERS ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΥ

WONDER BOY

225.210 Κυριάκος Καράμπαμπας (Amstrad 6128)

120.300 Μιχάλης Κουμεντάκης (Amstrad 6128)

TARGET RENEGADE

395.100 Γιώργος Σπανόπουλος (Spectrum +2)

228.700 Ιπποκράτης Λέκκας (Amstrad 6128)

INDIANA JONES

268.580 Ιωάννης Χάρλας (Amstrad 6128)

BUGGY BOY

94.290 Δημήτρης Γουρλής (πίστα offroad Commodore 128D)

BUBBLE BOBBLE

1.167.325 Μιχάλης Κουμεντάκης (Amstrad 6128)

TWO ON TWO BASKETBALL

128-9 Φάνης Βαλιάζης (Amstrad 6128)

BOMB JACK II

425.800 Βασίλης Παπαδόπουλος (Spectrum+)

BEYOND THE ICE PALACE

100.000 Ερμής Θεοδωράκης (Spectrum+ 2)

DARK SIDE

157.250 Λευτέρης Χανιωτάκης (Spectrum+)

LIGHT FORCE

675.210 Μιχάλης Μάσχας (Commodore 128D)

SUMMER GAMES I

5.70 Γιώργος Εμίρης (Pole Vault. Commodore 64)

DROIDZONE

400.000 Μιχάλης Λένης (QL)

BOBO

435.350 Κώστας Κυπαρίσσης (Atari ST 1040)

ZIP

51.560 Αποστόλης Τσιάτσος (Commodore 64)

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

9.466 Φίλιππος Μπούφης (Commodore 64)

INVADERS

19.985 Αλέξης Χατζηιωάννου (Amstrad PC 1512)

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε τα στοιχεία που ζητούνται και στείλτε το κουπόνι στη διεύθυνση:

για το περιοδικό PIXEL Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

ΟΝΟΜΑ:__________
ΕΠΩΝΥΜΟ:__________ ΗΛΙΚΙΑ:_____
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:__________ Τ.Κ._____
ΠΟΛΗ:__________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ:_____
ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ:__________
ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΠΑΙΖΩ:__________
ΤΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ SCORE ΜΟΥ ΕΙΝΑΙ:__________

Γράψτε έξω απ' το φάκελο: «για SCORES & SCORERS» και (αν θέλετε) βάλτε και μια φωτογραφία σας για δημοσίευση.



ΠΡΩΤΑ

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι κάτοχος ενός υπολογιστή Commodore 64. Διάβασα στο τεύχος Οκτωβρίου, στη στήλη «ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ», ότι η εντολή SYS του Commodore είναι η αντίστοιχη CALL των άλλων υπολογιστών. Θα σας παρακαλούσα λοιπόν, αν είναι δυνατόν, να μου δώσετε τις αντίστοιχες εντολές του C64 των παρακάτω εντολών που πήρα από ένα πρόγραμμα γραμμένο σε ST BASIC
α) FULLW 2
β) CLEARW 2
γ) POKE CONTRL, 32
δ) VDISYS (0)
ε) LINEF 535 +Q, 52-Q... κλπ.
στ) COLOR 1, 1, 1, 4, 2...
ζ) FILL 1, 1
η) SOUND 1, 12, 12-V, 4, 25...

Φιλικά
Γ. Τσέγκος

Οπωσδήποτε, η μετατροπή ενός προγράμματος από έναν υπολογιστή σε έναν άλλο είναι δύσκολη υπόθεση ειδικά όταν πρόκειται για μηχανήματα με τεράστιες διαφορές στις δυνατότητες, όπως ο 520ST και ο C64. Μερικές από τις εντολές που ζητάς δεν υπάρχουν στον C64, μπορούν όμως να αντικατασταθούν από ρουτίνες σε BASIC ή σε γλώσσα μηχανής. Αλλά ας δούμε τις εντολές πιο αναλυτικά.

α) FULLW 2: Η ST BASIC, όταν τρέχει, έχει ενεργοποιημένα 4 παράθυρα, τα οποία είναι: 0= Edit window, 1= List window, 2= Output window και 3= Command window. Η εντολή FULLW 2 κάνει το παράθυρο 2 (Output window - αυτό το παράθυρο που εμφανίζονται τα αποτελέσματα του προγράμματος) να μεγαλώσει τόσο, ώστε να καλαμβάνει ολόκληρη την οθόνη.

β) CLEARW 2: Όπως ήδη θα έχεις καταλάβει, αυτή η εντολή καθαρίζει το output window της ST BASIC. Οι δύο αυτές εντολές μπορούν να αντικατασταθούν από τον C-64 με ένα απλό CLS (ή εκτύπωση κάποιου ειδικού control χαρακτήρα της BASIC).

γ) POKE CONTRL, 32: Η μεταβλητή CONTRL στον ST έχει σχέση με τις λειτουργίες του GEM. Πιο συγκεκριμένα, με την CONTRL μπορούμε, στον ST, να καλέσουμε ρουτίνες του GEM μέσα από την BASIC. Η μεταβλητή αυτή δουλεύει σε συνδυασμό με τις PTSIN, PTSOUT, INTIN, INTOUT και SYSTAB. Δυστυχώς δεν είμαι σε θέση να ξέρω τι ακριβώς κάνει η λειτουργία 32 στο GEM και έτσι δε μπορώ να σε βοηθήσω περισσότερο.

δ) VDISYS (0): Αυτή η εντολή καλεί το VDI του GEM. Χρησιμοποιείται σε συνδυασμό με την CONTRL και τις άλλες μεταβλητές.

ε) LINEF 535+Q, 52-Q...: Η εντολή αυτή σχεδιάζει γραμμές στην οθόνη. Δέχεται 4 μεταβλητές x1, y1, x2, y2. Οι x1, y1 είναι οι συντεταγμένες αρχής και οι x2, y2 οι συντεταγμένες τέλους.

στ) COLOR 1,1,1,4,2...: Αρκετά πολύπλοκη εντολή που ορίζει τα χρώματα εξόδου, καθώς και τα διάφορα patterns της εντολής FILL. Καθώς καταλαβαίνεις δεν είναι δυνατόν να σου απαριθμήσω και τα 512 χρώματα του ST!

ζ) FILL 1,1: Γεμίζει κάποια περιοχή της οθόνης με ένα χρώμα ή pattern. Οι δύο παράμετροι αποτελούν συντεταγμένες ενός σημείου μέσα στην περιοχή την οποία θέλουμε να γεμίσουμε.

η) SOUND 1, 12, 12-V, 4, 25...: Η εντολή αυτή παράγει ήχο. Οι παράμετροι που δέχεται είναι:
VOICE: αριθμός καναλιού (1-3)
VOLUME: ένταση ήχου (1-15)
NOTE: Νότα (1-12)
OCTAVE: Οκτάβα (1-8)
DURATION: Διάρκεια ήχου σε 1/50 sec.

Πιστεύω τα παραπάνω να σε διαφωτίσαν κάπως. Πάντως καλύτερα θα ήταν να μην μετατρέπεις προγράμματα γραμμένα για άλλους υπολογιστές γιατί δεν μαθαίνεις έτσι BASIC. Προσπάθησε να φτιάξεις δικά σου και να είσαι σίγουρος ότι μετά από κάποιο χρονικό διάστημα θα μπορείς να χρησιμοποιείς πολύ καλά την BASIC.

... Σκοπεύω να αγοράσω έναν ATARI 520STFM και θα ήθελα, αν είναι δυνατόν, να μου λύσεις την εξής απορία: Αυτή τη στιγμή έχω ένα μόνιτορ PHILIPS με είσοδο Composite Video. Θα μπορούσα να συνδέσω τον ST σ' αυτό το monitor, έστω και με κάποια μετατροπή στις εξόδους σήματος video του ST;

Με εκτίμηση
Ν. Ασλανάκης

Ναι, είναι δυνατό να γίνει σύνδεση του monitor που έχεις με τον ST, αλλά θα πρέπει να έχεις υπόψη σου ότι ο ST θα δουλεύει σε low res mode. Το βύσμα του ST έχει 13pins, από τα οποία το 2 φέρνει σήμα composite video. Δεν έχεις παρά να τραβήξεις μια γραμμή από το 2 και τη γείωση (13) και να τα συνδέσεις στο PHILIPS.

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι 15 χρονών και έχω μία AMIGA 500. Θα ήθελα να μου λύσεις τις παρακάτω απορίες:
α) Πώς μπορώ να εμφανίσω στο μόνιτορ και τα 4096 χρώματα της AMIGA; (δηλ. το Enhanced mode)-(Έχω το 1081 μόνιτορ).
β) Πώς μπορώ να συνδέσω VIDEO στην AMIGA και να σώζω στη μνήμη ή στις δισκέτες εικόνες απ' αυτό; Ποιό πρόγραμμα θα χρειαστεί γι' αυτή τη δουλειά;

Κατ' αρχάς θα ήθελα να διευκρινίσω ένα πράγμα το οποίο φαίνεται ότι έχουν παρεξηγήσει όλοι. Η AMIGA δεν μπορεί να απεικονίσει ταυτόχρονα και τα 4096 χρώματα που διαθέτει και αυτό γιατί θα χρειαζόταν τεράστιο ποσό μνήμης. Ο ανώτερος αριθμός χρωμάτων που μπορεί να απεικονίσει ταυτόχρονα είναι 32. (Και αυτός εξαρτάται από το εκάστοτε resolution). Όσον αφορά το Enhanced mode (η κανονική του ονομασία είναι Interlace) δεν είναι τίποτα άλλο από ένα ειδικό mode της οθόνης που απεικονίζει 400 γραμμές pixels αντί για τις «κλασικές» 200. Επίσης το Interlace mode χρειάζεται ειδικό μόνιτορ για να αποφύγετε το ανεπιθύμητο flickering των χρωμάτων (το 1081 δυστυχώς δεν κατορθώνει να λύσει αυτό το πρόβλημα). Κατά συνέπεια, απ' ό,τι καταλαβαίνεις, δεν μπορείς να δεις ταυτόχρονα και τα 4096 χρώματα της AMIGA. Το καλύτερο που έχεις να κάνεις είναι να γράψεις ένα απλό πρόγραμμα σε BASIC, το οποίο να αλλάζει τα χρώματα της οθόνης, ξεκινώντας από τη σκάλα 0.00 και φτάνοντας στην 1.00.

Για το δεύτερο ερώτημά σου, θα πρέπει να προμηθευτείς ένα digitizer. Αυτό είναι ένα περιφερειακό που συνδέεται μεταξύ VIDEO και υπολογιστή και ψηφιοποιεί τις εικόνες, κάνοντάς τις κατάλληλες για αποθήκευση. Όσο για το πρόγραμμα, μην ανησυχείς. Κάθε digitizer παρέχει το κατάλληλο software για την αξιοποίησή του. Έχε υπόψη όμως ότι η τιμή του είναι λίγο υψηλή (ξεκινάει από 50.000).

Για τα άλλα ερωτήματα που έχεις - και δεν αναφέρονται σ' αυτή τη στήλη - κοίτα την αλληλογραφία.

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι νέος χρήστης ενός ATARI 520STFM. Αποφάσισα να σου γράψω και να ζητήσω τη βοήθειά σου γιατί στην προσπάθειά μου να χειριστώ - (πειραματιστώ με) τις "System Variables" γέμισα την οθόνη με μπόμπες. Επειδή στο manual της ST BASIC δεν εξηγούνται πλήρως οι εντολές αυτές, θα μπορούσες σε κάθε τεύχος να αναλύσεις μία-δύο απ' αυτές; Δηλ. όταν γράφει το βιβλίο π.χ.:

GEM-CONTR (<offset>)= <expression> δεν ξέρω το <expression> ποιές ακριβώς τιμές μπορεί να πάρει και τι αντιπροσωπεύουν αυτές οι τιμές για το κάθε <offset>, όπως επίσης τι αντιπροσωπεύει το κάθε <offset>.

Επίσης, θέλω να μάθω αν με την ST BASIC μπορώ να δημιουργήσω Pull-down menus και με ποιές εντολές. Και κάτι ακόμα: Πώς μπορώ να σώσω μια ζωγραφιά που έφτιαξα στην οθόνη και να την ανακαλέσω όποτε θέλω; Αν υπάρχουν κάποια στάνταρ στη διαδικασία αυτή (π.χ. κάποια διεύθυνση μνήμης) θα ήθελα να την αναφέρεις. Ευχαριστώ εκ των προτέρων για τη φιλοξενία στο περιοδικό και για τις απαντήσεις.

Φιλικά
Χ. Μπέστας

Τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά όταν πειραματίζεσαι με τις system variables του ST. Κατ' αρχήν θα πρέπει να αγοράσεις οπωσδήποτε κάποιο βιβλίο που να αναφέρει όλες τις λειτουργίες του GEM και του GEMDOS γιατί είναι αδύνατο να τις δημοσιεύσουμε μέσα από το περιοδικό λόγω... μεγάλου αριθμού! Τα καλύτερα βιβλία που θα σε βοηθήσουν αφάνταστα είναι το PEEKS & POKES της Abacus, το ST Internals επίσης της Abacus και τέλος το GEM Technical Reference Manual της COMPUTE! BOOKS. Έχοντας κάποιο ή κάποια απ' αυτά τα βιβλία για οδηγό, θα μπορέσεις να ασχοληθείς με τις system variables και το GEM, χωρίς το συνεχόμενο κίνδυνο να βλέπεις τις ανεπιθύμητες μπόμπες!

ΒΗΜΑΤΑ

Τα Pull-down menus σε επίπεδο ST BASIC μπορείς εποιεικώς να τα ξεχάσεις. Θα πρέπει οπωσδήποτε να δουλέψεις σε C και ειδικότερα στη Megamax-C, η οποία είναι - προς το παρόν τουλάχιστον - η πληρέστερη C που έχω δει στον ST.

Για την οθόνη θα χρειαστεί να δώσεις την ακόλουθη εντολή: BSAVE filename, 491520, 32768 έχοντας στο drive μια δισκέτα με τουλάχιστον 33Κ ελεύθερα. Για να φορτώσεις την εικόνα δίνεις BLOAD filename, 491520. Η παραπάνω διεύθυνση (491520) ισχύει μόνο για τον 520ST.- Για τον 1040ST η διεύθυνση είναι 1015808. Όλα αυτά ισχύουν μόνο με φυσιολογικές συνθήκες (π.χ. η screen base να μην έχει πειραχτεί).

... Οι ερωτήσεις μου στρέφονται γύρω από το χώρο των συμβατών:

1) Μια έγχρωμη κάρτα, π.χ. EGA, μπορεί να δουλέψει σε μονόχρωμο μόνιτορ;
2) Η κάρτα Hercules προσφέρει αποχρώσεις και πόσες;
3) Μπορούν δύο κάρτες, π.χ. EGA και CGA ή και Hercules, να βρίσκονται στο ίδιο compatible και να επιλέγονται μέσω software ή hardware;

Φιλικά
Γ. Μανιάτης

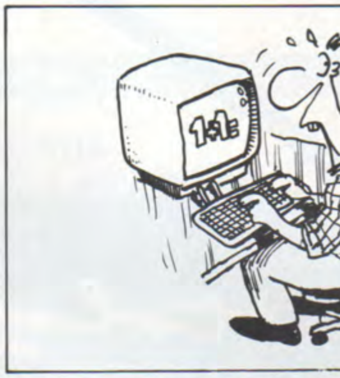
Ιδού οι απαντήσεις που θέλεις:
1) Φυσικά και μπορεί να δουλέψει με μονόχρωμο μόνιτορ αρκεί να έχει το κατάλληλο βύσμα που ταιριάζει με την έξοδο της κάρτας.
2) Δυστυχώς εδώ θα σε απογοητεύσω γιατί η Hercules δεν προσφέρει αποχρώσεις (εκτός από τα High και Low Video, τα οποία φυσικά δεν μετράνε σα χρώματα).
3) Αυτό εξαρτάται από το compatible. Ορισμένα από αυτά έχουν και τις τρεις κάρτες ενσωματωμένες (βλέπε AMSTRAD PC 1640). Άλλα έχουν μόνο τη μία. Στην περίπτωση του AMSTRAD, οι κάρτες αλλάζουν με κάποια dip-switches που υπάρχουν στο πίσω μέρος του υπολογιστή. Πάντως, αν κάποιο compatible δεν έχει ενσωματωμένες πάνω από δύο κάρτες εξ αρχής, συνήθως πρέπει να αποσυνδέσει τη μία για να δουλέψει η άλλη. Αυτό μπορεί να γίνει είτε με βγάλσιμο της κατάλληλης πλακέτας είτε με τη χρησιμοποίηση κάποιου διακόπτη που μπορεί να έχει πάνω η κάρτα γραφικών και που τη θέτει on/off.

Αγαπητό PIXEL,
Είμαι ένας φανατικός αναγνώστης σου. Είμαι επίσης κάτοχος ενός CPC 6128. Πριν λίγες μέρες άρχισα να έχω προβλήματα με μια δισκέτα μου. Μόλις έκανα cat μου έβγαζε την εντολή Read fail. Retry, Ignore or Cancel. Κάνω verify με το CP/M και μου έβγαλε το μήνυμα DISC error. Track 0, sector #02 -data error
Within system track
Retry - Ignore - Cancel
Μήπως θα πρέπει να ανησυχώ για κάνενα virus ή είναι χαλασμένη η δισκέτα μου; Υπάρχει τρόπος να τη φτιάξω;

Ευχαριστώ
Π. Χεϊβανίδης

Μέχρι στιγμής δεν έχει πέσει στα χέρια μου καμία δισκέτα του 6128 που να έχει virus. Το μοναδικό virus που κυκλοφορεί γι' αυτόν τον υπολογιστή προσβάλλει το CP/M και μόνο, μια και μόνο μέσα από το CP/M μπορεί να κάνει boot ο υπολογιστής. Αν η δισκέτα σου είναι data format τότε σίγουρα δεν πρόκειται για virus αλλά απλώς έχει χαλάσει. Αν όμως η δισκέτα σου είναι system format δεν αποκλείεται (αν και οι πιθανότητες είναι υπό το μηδέν!) η δισκέτα σου να έχει virus. Σ' αυτή την περίπτωση ένα καλό format θα φρεσκάρει τη δισκέτα σου και δεν θα έχεις κανένα πρόβλημα. Αν έχεις κάποια προγράμματα που δεν θέλεις να τα χάσεις, τότε αντίγραψέ τα MONO με πρόγραμμα μέσα από το AMSDOS και όχι από το CP/M.

Τώρα, αν η δισκέτα σου είναι χαλασμένη, περίπτωση που για μένα είναι η πιο πιθανή, μπορείς να κάνεις ένα κόλπο αν έχεις το Discology. Μπες στον Sector Editor που διαθέτει και πέστου να διαβάσει τον sector #C2 του track 0. Φυσιολογικά, αν ο sector ήταν κανονικός, θα έβλεπες ονόματα αρχείων ή το νούμερο #E5 παντού. Αν δεν τα βλέπεις (περίπτωση /DE - data error / CRC error του sector) τότε κάνε συνεχώς Read μέχρι να μπορέσεις να διακρίνεις κάτι απ' αυτά. Αν είσαι τυχερός και δεις αποτέλεσμα, τότε γράψε τον sector στη δισκέτα και θα φτιαχτεί. Αν, παρ' όλα αυτά, δεν



μπορέσεις να επαναφέρεις τον sector, τότε γέμισέ τον όλο με τον αριθμό #E5 και γράψτον πάνω στη δισκέτα. Τουλάχιστον έτσι μπορεί να γλιτώσεις μερικά από τα προγράμματά σου. Καλή τύχη!

Αγαπητό PIXEL,
Είμαι κάτοχος ενός AMSTRAD CPC 6128 και έχω το πρόγραμμα ADVANCED ART STUDIO. Θα ήθελα, αν είναι εύκολο, να μου πεις πώς μπορώ να φορτώσω εικόνες του στη μνήμη και να τις χρησιμοποιήσω οπότε θέλω, χωρίς να είναι ανάγκη να τρέξω το πρόγραμμα.

Φιλικά
Β. Αγγελόπουλος

Απαραίτητη προϋπόθεση για να φορτωθεί μια εικόνα του ART STUDIO είναι να έχει σωθεί uncompressed - δηλαδή να έχει μήκος ακριβώς 17Κ. Τότε σε μια απλή εντολή LOAD "filename", & C000 θα φορτωθεί η εικόνα στον υπολογιστή. Μπορείς όμως, εκτός από την εικόνα, να φορτώσεις, και την παλέτα της (είναι το αρχείο που έχει σαν extension τα γράμματα PAL). Η διαρρύθμιση του αρχείου της παλέτας έχει ως εξής: Το πρώτο byte του αρχείου περιέχει το mode, τα επόμενα δύο αγνόησέ τα. Από τα 3bytes και πέρα ακολουθούν τα χρώματα της παλέτας ανά δωδεκάδες διαβάθμισης. Δηλαδή το 1ο χρώμα έχει 12 διαβαθμίσεις (bytes 3-14), το 2ο άλλες τόσες (bytes 15-26) κ.λπ. Προσοχή όμως γιατί τα χρώματα έχουν μπει σε hardware αριθμούς. Για τη μετατροπή τους στους γνωστούς θα πρέπει να συμβουλευτείς ή το Firmware manual ή το τεύχος 44 (ΜΑΪΟΣ '88) του PIXEL.

Αγαπητό PIXEL,
Πρώτα θα ήθελα να σε συγχαρώ για την ωραία σου ύλη. Έχω έναν AMSTRAD CPC 6128 και θα ήθελα να μου απαντήσεις στις ακόλουθες ερωτήσεις:
α) Μερικές δισκέτες μου όταν κάνω cat μου δίνουν το μήνυμα Read fail. Πού οφείλεται αυτό;
β) Υπάρχει κάποιο Virus για AMSTRAD και αν ναι υπάρχει τρόπος να αντιμετωπιστεί;

Φιλικά
Κώστας Π.

Φαίνεται ότι σας έχει πιάσει όλους φοβία με αυτά τα virus που κυκλοφορούν. Για να σας καθησυχάσω, σας πληροφορώ ότι στα 8-bit μηχανήματα (κυρίως AMSTRAD και COMMODORE που χρησιμοποιούν ευρύτατα software σε δισκέτες) είναι πολύ δύσκολο να υπάρξει virus στη δισκέτα, ειδικά στον Commodore, ο οποίος δεν κάνει boot (αφού δεν έχει CP/M). Στον AMSTRAD, τα πράγματα είναι λίγο πιο σκούρα γιατί, αφ' ενός κάνει boot (με την εντολή |CPM) και αφ' ετέρου στην Αμερική (απ' όσο ξέρω) κυκλοφορεί ένα virus για το CP/M το οποίο μάλιστα εκμεταλλεύεται ένα σχεδιαστικό σφάλμα της οργάνωσης μνήμης του υπολογιστή και κατά συνέπεια καταστρέφει ολόκληρες banks των 16Κ. Όλα αυτά όμως έχουν ακουστεί από μακριά. Εγώ δεν έχω συναντήσει κανένα virus στο δικό μου AMSTRAD παρ' ότι τον έχω σχεδόν 3 χρόνια. Δεν φαντάζομαι να έχει έρθει τίποτα από την Αμερική που να έχει σχέση με virus. Όσο για τα Read fail κοίτα την απάντηση στο γράμμα του ομόλογού σου Π. Χεϊβανίδη.

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ

Με τη διευθυντρια επιχειρησεων της Hewson Consultants

«Αν χρειαστεί, θα κάνουμε μηνύσεις»

Στις αρχές Δεκεμβρίου, η διευθύντρια επιχειρήσεων της Hewson Consultants, κ. Sandra Cousins, επισκέφθηκε τη χώρα μας. Επωφεληθήκαμε από την παρουσία της εδώ και της πήραμε μια πολύ ενδιαφέρουσα συνέντευξη...

ΤΟΥ ΚΩΣΤΑ ΒΑΣΙΛΑΚΗ



PIXEL: *Θα αρχίσουμε με την ερώτηση που, κατά πάσα πιθανότητα, σας γίνεται πρώτη σε κάθε συνέντευξη που δίνετε: μπορείτε να κάνετε μια αναδρομή στην ιστορία της Hewson;*

Sandra Cousins: Την Hewson την ίδρυσε το 1980 ο Andrew Hewson και αυτή τη στιγμή είναι από τις παλιότερες και τις πιο αξιοσέβαστες εταιρίες στη βιομηχανία του software. Ο Andrew άρχισε στον Spectrum, στην αρχή παίζοντας, και έγραψε κάποια βιβλία. Το πρώτο παιχνίδι που έγραψε ήταν το Night Flight - είναι πολύ παλιό, ίσως και να μην έχετε ακούσει γι' αυτό - και ήταν ένα simulation. Οι πωλήσεις του πήγαν αρκετά καλά και έχουμε ακόμη ζήτηση γι' αυτό το παιχνίδι. Μετά ήρθε και το Uridium και από εκεί και πέρα η συνέχεια είναι γνωστή.

P: *Τα προγράμματα της Hewson παίρνουν πολύ καλές κριτικές από τα περιοδικά στην Αγγλία, αλλά και σε όλο τον υπόλοιπο κόσμο. Πώς το εξηγείτε αυτό;*

S.C.: Ο Andrew λανσάρει στην αγορά μόνο ποιοτικά προγράμματα. Δεν υπάρχει περίπτωση να διατεθεί στην αγορά από τη Hewson ένα όχι καλό παιχνίδι. Η ποιότητα είναι το «πιστεύω» της εταιρίας μας και διέπει όλες τις δραστηριότητές της. Κυκλοφορούμε κάπου έξι προγράμματα το χρόνο και δεν θέλουμε να κυκλοφορήσουμε περισσότερα, γιατί, όσο πιο πολλά προγράμματα κυκλοφορείς, τόσο λιγότερο ποιοτικά είναι.

P: *Νομίζετε ότι κάποιο πρόγραμμα που δεν είναι αντικειμενικά καλό μπορεί να γίνει εμπορική επιτυχία, λόγω της διαφήμισης ή, γενικά, του marketing;*

S.C.: Ναι, μπορεί να συμβεί αυτό, αλλά το κοινό, όπως σε όλες τις περιπτώσεις, όταν αγοράσει ένα παιχνίδι λόγω του marketing που το προώθησε και διαπιστώσει ότι δεν είναι καλό, δεν πρόκειται να αγοράσει πάλι από τους ίδιους ανθρώπους. Γι' αυτό κι εμείς δεν κάνουμε μαζική παραγωγή, αλλά επιμένουμε στην ποιότητα, και το κοινό ξέρει ότι τα δικά μας προγράμματα είναι καλά.

P: *Έχουμε παρατηρήσει ότι τα προγράμματα της Hewson δεν διαφημίζονται στην Ελλάδα, τουλάχιστον όχι όσο τα προγράμματα άλλων εταιριών. Πώς θα σχολιάζατε αυτό το γεγονός, αφού, ως γνωστόν, η επιτυχημένη διαφήμιση ενός προγράμματος εκτινάσσει τις πωλήσεις του στα ύψη;*

S.C.: Αυτός είναι ένας από τους λόγους για τους οποίους βρίσκομαι εδώ. Μια και, όπως ξέρετε, δεν είχαμε ξανάρθει σαν εταιρία εδώ, ήρθα να δω τα περιοδικά, να σχηματίσω άποψη για το πώς περίπου είναι. Γενικά, όμως, η Hewson δεν διαφημίζεται πολύ, ούτε στην Αγγλία, όπως άλλες εταιρίες, γιατί, όπως είπαμε στην αρχή, έχουμε ένα πολύ καλό όνομα και έτσι δεν χρειαζόμαστε τη διαφήμιση όσο τη χρειάζονται άλλες εταιρίες. Δεν θέλω, βέβαια, να υποτιμήσω τις άλλες εταιρίες που έχουν τα χρήματα και τη θέληση να κάνουν διαφήμιση, αλλά εμείς πιστεύουμε ότι δεν χρειάζεται να διαφημιστούμε σε μεγαλύτερη κλίμακα.

P: *Πιστεύετε ότι τα reviews των περιοδικών, επηρεάζουν τις πωλήσεις των προγραμμάτων;*

S.C.: Ναι, πράγματι τις επηρεάζουν. Δεν ξέρω τι γίνεται εδώ, αλλά στην Αγγλία σίγουρα τις επηρεάζουν. Οι reviewers πάντως πολύ ευχαρίστως παίρνουν προγράμματά μας και εμείς

«Αν χρειαστεί, θα κάνουμε μηνύσεις»

δεν εκβιάζουμε καταστάσεις για να πάρουμε καλή βαθμολογία. Έχουμε, γενικά, πολύ καλές σχέσεις με τα περιοδικά. Παίρνουμε και κακές βαθμολογίες, αλλά αυτό έχει και την καλή του πλευρά, γιατί μας κάνει να προσπαθούμε περισσότερο.

***P:** Οι κακές βαθμολογίες που παίρνετε σημαίνουν κακής ποιότητας προγράμματα;*

S.C.: Αυτό είναι θέμα υποκειμενικό. Είχαμε μια περίπτωση όπου ένα περιοδικό μας έδωσε χαμηλό βαθμό, ενώ ένα άλλο τον υψηλότερο δυνατό. Το ίδιο συμβαίνει άλλωστε σε όλες τις εταιρίες.

***P:** Η Hewson, γενικά, δουλεύει με έναν μικρό αριθμό προγραμματιστών και αυτό έχει προφανώς να κάνει με τα υψηλά standards των προγραμμάτων της. Τελευταία, όμως, μερικοί από τους καλύτερους εγκαταλείπουν την Hewson, όπως ο Dominic Robinson, που άφησε την Hewson και πήγε στην Graftgold. Πώς θα αναπληρώσετε τέτοιες απώλειες, ή τι μέτρα θα πάρετε για να μην ξανασυμβεί κάτι τέτοιο;*

S.C.: Ακόμη και αν φύγουν από την Hewson οι προγραμματιστές, αυτό δεν σημαίνει ότι εμείς παύουμε να τους ξέρουμε, ότι θα κόψουμε τις σχέσεις μας μαζί τους. Αν κάποιος θέλει να φύγει, θα έχει τους προσωπικούς του λόγους και εμείς δεν θα τον εμποδίσουμε, αλλά, πιστέψτε με, μπορούμε να τον αναπληρώσουμε. Υπάρχει μια πληθώρα προγραμματιστών, όπως ο John Philips, θα τον ξέρετε από το Nebulus, που κάθε φορά μας φέρνει κάτι πολύ καλό, ή ο Rafaele Cecco. Γενικά έχουμε πολύ καλούς προγραμματιστές.

***P:** Ποιά είναι γενικά τα κίνητρα που δίνετε στους προγραμματιστές σας; Είναι μόνο χρηματικά ή και κάτι άλλο;*

S.C.: Δεν είναι μόνο τα χρήματα. Οι περισσότεροι προγραμματιστές βέβαια είναι επαγγελματίες και τα χρήματα είναι ένα πολύ καλό κίνητρο για οποιονδήποτε. Εμείς, πέρα από τα χρήματα, τους προσφέρουμε και υποστήριξη. Αν έχουν κάποιο πρόβλημα, τότε μπορούν να πάνε στον Andrew και να το συζητήσουν και ξέρουν ότι θα τους βοηθήσει. Αυτό, νομίζω, είναι πολύ σημαντικό.

***P:** Θα θέλατε να μας πείτε για το πώς άρχισε η Hewson στην Ελλάδα;*

S.C.: Συνάντησα τους κ.κ. Αντώνη Νάνο και Νίκο Δενικάρια στο PC Show το Σεπτέμβριο, συζητήσαμε τα πράγματα, επικοινωνήσαμε μαζί τους αρκετά τηλεφωνικώς και αυτό κατέληξε στο να έλθω εγώ εδώ και να γίνουν αυτοί οι επίσημοι αντιπρόσωποι μας στην Ελλάδα. Πρώτη μας κυκλοφορία ήταν το Cybernoid II και θα αρχίζαμε νωρίτερα με το Marauder, αλλά κάποιοι άλλοι έκαναν εισαγωγές του προγράμματος αυτού χωρίς να είναι οι επίσημοι αντιπρόσωποι. Πέρα από αυτό, νομίζω ότι η συνεργασία θα προχωρήσει πάρα πολύ καλά - είμαι πολύ ευχαριστημένη.

***P:** Πώς βλέπετε τις προοπτικές σας στην Ελληνική αγορά;*

S.C.: Εμείς μόλις αρχίσαμε και δεν βλέπω κανένα μεγάλο πρόβλημα. Είδα όμως, από την πρώτη στιγμή, ότι έχετε ένα πολύ μεγάλο πρόβλημα πειρατείας εδώ στην Ελλάδα. Ήξερα ότι υπάρχει, αλλά δεν μπορούσα να φανταστώ ότι θα ήταν σε τόσο μεγάλη κλίμακα. Προσπαθούμε να το αντιμετωπίσουμε στην Αγγλία και, όπως καταλαβαίνετε, αν αυτό το πράγμα εξαπλωθεί πολύ, θα πάψει να υπάρχει αγορά software. Εμείς θα κάνουμε μηνύσεις, αν χρειαστεί. Δεν θα πρέπει να υπάρχει καμία αμφιβολία γι' αυτό.

***P:** Ποιός νομίζετε ότι είναι υπεύθυνος για την πειρατεία;*

S.C.: Ξέρουμε ποιοί είναι στην Αγγλία, δεν μπορούμε βέβαια να δώσουμε ονόματα, αλλά σίγουρα ξέρουμε. Εδώ, όπως πληροφορήθηκα, τα καταστήματα φτιάχνουν κόπιες και τις διαθέτουν παράνομα. Αυτό είναι βέβαια και σε βάρος αυτών που τις αγοράζουν, γιατί συνήθως αυτές είναι πολύ κακής ποιότητας. Το πρόβλημα των μαγαζιών δεν το έχουμε στην Αγγλία, εκεί δεν συμβαίνει αυτό καθόλου. Υπάρχουν βέβαια και εκεί μερικοί που αντιγράφουν προγράμματα, ξέρουμε ποιοί είναι και λαμβάνουμε τα μέτρα μας. Είναι δύσκολο, όμως. Όταν κάποιος σταματήσει, ξεφυτρώνει κάποιος άλλος, αλλά το πρόβλημα εκεί είναι σε πολύ μικρότερη κλίμακα, συγκρινόμενο με την έκταση που έχει πάρει εδώ. Για τους χρήστες, τώρα, δεν νομίζω ότι ο μέσος χρήστης μπορεί να αντιγράψει ένα προστατευμένο πρόγραμμα. Μπορεί ίσως να το δώσει σε κάποιο φίλο του να παίξει, αλλά δεν μπορεί να τον κατηγορήσει κανείς γι' αυτό.

Το πρόβλημα αυτό, εκτός από την οικονομική ζημιά που κάνει στις εταιρίες, ζημιώνει και τη φήμη τους, γιατί πολλές φορές οι κόπιες που πωλούνται δεν έχουν το τελειωμένο πρόγραμμα. Για παράδειγμα το Cybernoid II, που μια demo κόπια του διανεμήθηκε μέσω των Rotlines σε όλη την Ευρώπη. Από εκεί και πέρα, στα καταστήματα που φτιάχνουν πειρατικές κόπιες το πουλούσαν σαν πρωτότυπο και έτσι καταλαβαίνετε ότι ο χρήστης που θα αγόραζε το παιχνίδι θα κατηγορούσε την εταιρία, βλέποντας το παιχνίδι μισοτελειωμένο.

Ακόμη, κάτι άλλο που προφανώς οφείλεται στους πειρατές είναι το ότι είδα το Cybernoid πρώτο στα Charts του Commodore στο περιοδικό σας, ενώ εμείς δεν έχουμε πουλήσει ούτε μια κόπια του προγράμματος αυτού στην Ελλάδα. Είμαι σίγουρη ότι ο Andrew δεν θα χαρεί πολύ να το μάθει! Τέλος, οι χρήστες που αγοράζουν πειρατικά προγράμματα διατρέχουν τον κίνδυνο να κολλήσουν κάποιο virus στον υπολογιστή τους.

***P:** Για να αλλάξουμε και θέμα, αρκετοί άνθρωποι στην Ελλάδα περνούν τον ελεύθερο χρόνο τους προγραμματίζοντας τον υπολογιστή τους. Εμείς, στο Pixel, παίρνουμε πολλά δείγματα της δουλειάς τους και έχουν γίνει κάποιες προσπάθειες από ελληνικά Software Houses να κυκλοφορήσουν κάποιες τέτοιες δουλειές. Πώς θα αντιδρούσε η Hewson αν της ζητούσε κανείς να κυκλοφορήσει αυτή κάποιο τέτοιο πρόγραμμα;*

S.C.: Αν κάποιος μας στείλει ένα πρόγραμμα στην Αγγλία, τότε αυτό περνάει από μια διαδικασία εκτίμησης. Μόλις έρθει, παίρνει αμέσως αριθμό πρωτοκόλλου και έτσι ξέρουμε ακριβώς τι μας έχει έρθει. Μετά περνάει στο διευθυντή του software, που θα κοιτάξει το πρόγραμμα μαζί με τον Andrew, θα συζητήσουν πάνω σ' αυτό και, αν διαπιστώσουν ότι υπάρχει κάτι καλό, αν έχει δυνατότητες, τότε θα το στείλουν πίσω με ένα σημείωμα για τις βελτιώσεις που μπορούν να γίνουν πάνω σ' αυτό. Σπάνια μας έρχεται παιχνίδι που δεν έχει περιθώρια βελτιώσεων, έστω και αν αυτές οι βελτιώσεις συνεπάγονται δουλειά ενός ακόμη χρόνου. Αν είναι κάτι πολύ καλό, τότε θα κάνουμε και συμβόλαια. Πάντως, η αξιολόγηση είναι δίκαιη.

***P:** Ποιά είναι τα σχέδια της Hewson για το μέλλον;*

S.C.: Ο Andrew πήγε στις Ηνωμένες Πολιτείες την προηγούμενη εβδομάδα. Εκεί υπάρχει μια πολύ μεγάλη αγορά για τα PCs και εμείς αρχίσαμε να προγραμματίζουμε στα PCs - θα κυκλοφορήσουμε σύντομα το Nebulus. Επίσης θα μπούμε και στην αγορά των 16 bit υπολογιστών. Ήδη έχουμε προγραμματιστές για τους υπολογιστές αυτούς και θα πάρουμε και άλλους.

***P:** Τα περισσότερα Software Houses, σήμερα, από τα πιο μεγάλα ως τα πολύ λίγο γνωστά, υπογράφουν συμφωνίες, είτε για να κάνουν coin-op conversions, είτε film tie-ins, ή για να έχουν έναν πολύ διάσημο πρωταγωνιστή στο παιχνίδι τους. Βλέπουμε ότι η Hewson δεν κάνει κάτι τέτοιο. Γιατί;*

S.C.: Δεν νομίζουμε ότι χρειάζεται να μπλεχτούμε σε κάτι τέτοιο. Είμαστε γνωστοί γι' αυτό που κάνουμε, το κάνουμε αρκετά καλά και θέλουμε να παραμείνουμε έτσι. Επίσης, κάτι τέτοιο δεν θα ήταν ενδιαφέρον για τον προγραμματιστή, μια και είναι όλα έτοιμα. Ο Andrew πιστεύει άλλωστε στην πρωτοτυπία των προγραμμάτων. Με εμάς συμβαίνει μάλλον το αντίστροφο, μια και μερικά παιχνίδια της Hewson μπορούν να μεταφερθούν εύκολα σε coin-ops, όπως το Uridium και το Paradroids.

***P:** Αυτό σημαίνει ότι θα δούμε το Uridium στα coin-ops;*

S.C.: Μας το έχουν ζητήσει, αλλά δεν ξέρω τι απάντησε ο Andrew. Είναι πάντως πιθανό.

«Αν χρειαστεί, θα κάνουμε μηνύσεις»

P: *Πώς βλέπετε το μέλλον των πωλήσεων σε κάθε υπολογιστή και, γενικότερα, πώς βλέπετε το μέλλον κάθε υπολογιστή;*

S.C.: Πιστεύω ότι τα 16-bit μηχανήματα είναι υπερβολικά ακριβά σήμερα για το μέσο χρήστη, πολύ πιο ακριβά από τον Spectrum, που μπορούν να τον αγοράσουν σχεδόν όλοι. Νομίζω ότι είναι όπως και με κάθε άλλη νέα τεχνολογία που εισέρχεται στην αγορά, όπως ήταν παλαιότερα το ραδιόφωνο, οι κασέτες ή τα video. Στην αρχή είναι ακριβά και συνεπώς σπάνια, αλλά βλέπουμε ότι σιγά σιγά η αγορά προσανατολίζεται στα 16-bit μηχανήματα. Για την ώρα, όμως, πουλάμε πάρα πολύ καλά και στον Spectrum και στον Commodore και στον Amstrad και πιστεύω ότι θα συνεχίσουμε έτσι.

P: *Μια και μιλήσαμε για 16-bit μηχανήματα, στην Ελλάδα υπάρχει μια διαμάχη ανάμεσα στους χρήστες της Amiga και τους χρήστες του Atari ST, πάνω στο ποιός υπολογιστής είναι ο καλύτερος. Ποιά είναι η δική σας θέση πάνω στο ζήτημα αυτό;*

S.C.: Παντού υπάρχει αυτή η διαμάχη, δεν είστε οι μόνοι. Εγώ τους έχω και τους δύο, αλλά γενικά πιστεύω ότι είναι θέμα υποκειμενικό.

P: *Τελευταία στην αγορά κυκλοφορούν πάρα πολλοί τίτλοι προγραμμάτων, πολύ περισσότεροι από όσους κυκλοφορούσαν παλαιότερα. Νομίζετε ότι αυτό επηρεάζει αρνητικά τις πωλήσεις του κάθε προγράμματος ξεχωριστά, μια και η επιλογή είναι τώρα πιο δύσκολη;*

S.C.: Όχι, εμείς δεν έχουμε κανένα τέτοιο πρόβλημα. Νομίζω ότι ένα ποιοτικό πρόγραμμα θα πουλήσει ούτως ή άλλως. Άλλωστε, στην Αγγλία η διάρκεια ζωής ενός προγράμματος είναι πολύ μεγαλύτερη απ' ό,τι εδώ. Για παράδειγμα, το Uridium είναι ένα πρόγραμμα 3,5 χρόνων και πουλάει ακόμη. Το ίδιο συμβαίνει και με το Paradroids ή και το Heathrow Air Traffic, που κυκλοφόρησε το 1983. Κάθε πρόγραμμα συνεχίζει τη ζωή του - και τις πωλήσεις του - και δεν φαίνεται να σταματάει ποτέ.

P: *Πριν από μερικούς μήνες, η Hewson ίδρυσε τη Rack-it, που θα κυκλοφορούσε budget προγράμματα και που άφησε πολλές υποσχέσεις με τις πρώτες της κυκλοφορίες, όπως το Anarchy. Έχουμε όμως αρκετό καιρό να μάθουμε νέα από τη Rack-it. Θα θέλατε να μας πείτε τι συμβαίνει;*

S.C.: Δεν είναι αλήθεια το ότι η Rack-it δεν έχει νέα. Έχουμε πάρει πρώτες θέσεις στα Gallup Charts με τη Rack-it και αυτό είναι πολύ σημαντικό, μια και η αγορά budget (φτηνότερων) προγραμμάτων στην Αγγλία είναι μια πολύ μεγάλη αγορά. Όσον αφορά τώρα καινούριες κυκλοφορίες, θα κυκλοφορήσουμε τα παιχνίδια της Gargoyle, δηλαδή το Light Force, το Hydrofool και το Shockway Rider, καθώς ακόμη και αρκετά ακυκλοφόρητα. Πάντως και τα budget προγράμματα υπόκεινται στον ίδιο ποιοτικό έλεγχο με τα full-price. Σύντομα θα κυκλοφορήσουν και στην Ελλάδα και θα δείτε όλα τα πρωτότυπα ή τις επανεκδόσεις που θα κυκλοφορήσουν από την Rack-it και μάλιστα σε πολύ καλή τιμή.

P: *Κλείνοντας αυτή τη συνέντευξη, υπάρχει κάτι που θα θέλατε να πείτε στο αναγνωστικό μας κοινό;*

S.C.: Γενικά είμαι πολύ ευχαριστημένη που ήρθα εδώ. Είναι καλύτερο να βλέπεις την αγορά ιδίοις όμμασι, από το να μαθαίνεις από το τηλέφωνο. Και έχετε και πολύ ωραία χώρα. Είμαι σίγουρη ότι οι αντιπρόσωποι μας εδώ θα κάνουν πολύ καλή δουλειά σε όλους τους τομείς, συμπεριλαμβανομένου και του σταματήματος της πειρατείας. Τέλος, θέλω να σας διαβεβαιώσω ότι η ποιότητα των προγραμμάτων θα διατηρηθεί στα ίδια υψηλά επίπεδα, που έχουν δώσει στη Hewson την υψηλή θέση στην αγορά την οποία κατέχει. ■

PEEK & POKE



LIVES

ATARI ST

Αυτό το πρόγραμμα είναι πολύ απλό ως προς τη δόμησή του. Με τους κατάλληλους και έξυπνους χειρισμούς της εντολής linef, καθώς και με τις ανάλογες συντεταγμένες παράγεται ένα αρκετά εντυπωσιακό σχεδιαστικό αποτέλεσμα. Το πρόγραμμα τρέχει σε όλες τις resolution της οθόνης του ST, δηλαδή σε έγχρωμο και ασπρόμαυρο monitor και είναι γραμμένο σε Atari ST Basic.

```
'****************  LINES  ****************
'******** του ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΜΟΥΡΕΛΑΤΟΥ ********
fullw 2:clearw 2
for i=0 to 300 step 10
linef i,0,300,i
linef 300,i,300-i,300
linef 300-i,300,0,300-i
linef 0,300-i,i,0
next i
```

PRINT SCREEN DISABLE

PC

Αν δεν έχετε εκτυπωτή είστε άτυχοι. Αν όμως πατήσετε **Shift-Prt Sc** και δεν έχετε εκτυπωτή είστε διπλά άτυχοι. Το προγραμματάκι αυτό απενεργοποιεί το **Shift-Prt Sc,** έτσι ώστε να αναπνεύσετε ελεύθερα και χωρίς άγχος ακόμη και αν δεν έχετε εκτυπωτή:

```
A 100
JMP 110
IRET

A 110
MOV AX,2505
MOV DX,103
INT 21
MOV DX,110
INT 27

RCX
20
N NOPRTSC.COM
W
Q
```

Κάθε μήνα από αυτή τη στήλη σας δίνονται μερικές χρήσιμες ιδέες και ρουτίνες για τους πιο δημοφιλείς home micros. Μέσα από αυτές πιστεύουμε ότι θα βρείτε τρόπους να βελτιώσετε τις προγραμματιστικές τεχνικές σας. Αυτό το μήνα οι ρουτίνες αφορούν τους υπολογιστές ATARI ST, PC, SPECTRUM, και AMSTRAD.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΔΙΠΛΟΥ ΥΨΟΥΣ

ZX SPECTRUM

Η ρουτίνα που σας παρουσιάζουμε αυτό το μήνα τυπώνει χαρακτήρες όπως τους βλέπετε σε αρκετά τελευταία παιχνίδια. Πληκτρολογήστε το πρόγραμμα και τρέξτε το, αφού έχετε αντικαταστήσει το **XXXXX** με την αρχική διεύθυνση που θέλετε να τοποθετηθεί η ρουτίνα. Αν θέλετε, αφού βέβαια τρέξετε το πρόγραμμα, σώζετε τον κώδικα με **SAVE "Double" CODE <αρχική διεύθυνση>, 135.** Κατόπιν ορίστε μια συνάρτηση **D** με **DEFFN D (A$, A, X, Y)= USR <αρχική διεύθυνση>**. Τώρα όταν την καλείτε με **RANDOMISE FN (X$, ATTR, X,Y) X$** θα πρέπει να είναι το **string** που θα τυπωθεί, **ATTR** το **attribute,** και **X, Y** οι συντεταγμένες. Αν κάποια παράμετρος είναι λάθος, τότε η ρουτίνα θα γυρίσει πίσως χωρίς να κάνει τίποτε.

```
   1 REM   ** PEEK & POKE   **
  10 LET ST=XXXXX
  20 LET T=0: FOR F=ST TO ST+134
: READ A: LET T=T+A: POKE F,A: N
EXT F
  30 READ TOT: IF TOT<>T THEN PR
INT "ERROR IN DATA": BEEP 2,0
 100 DATA 42,11,92,35,35,35,35,9
4,35,86,213,221,225,36,78,35,70,
17,6,0,25,126,8,30,6,25,126,25,8
5,95,120,177,200,122,254,23,208,
123,254,32,208,197,122,230,248,1
98,64,103,122,230,7,15,15,15,131
,111,213,229,221,110,0,38,0,41,4
1,41,237,91,54,92,25,84,93,225,2
29,6,8,26,119,36,54,0,36,124,230
,7,32,10,125,198,32,111,56,4,124
,214,8,103,19,16,232,225,124,15,
15,15,230,3,246,88,103,8,119,17,
32,0,25,119,8,209,28,123,230,31,
95,32,2,20,20,193,11,221,35,24,1
51,12294
```

ΝΕΑ ΕΝΤΟΛΗ SAVE

AMSTRAD

Το παρακάτω πρόγραμμα αντικαθιστά την εντολή SAVE της BASIC. Η βασική της διαφορά είναι ότι μπορεί να σώσει αρχεία κώδικα μηχανής ή ASCII σαν protected. Αντίθετα, δεν μπορεί να σώσει BASIC αρχεία, εκτός αν ξέρετε ακριβώς το μήκος του προγράμματος. Ο κώδικας μηχανής είναι relocatable, δηλαδή μπορεί να τρέξει σε οποιαδήποτε διεύθυνση μνήμης θέλετε. Προσοχή όμως γιατί το πρόγραμμα χρησιμοποιεί ένα buffer 2K στις διευθύνσεις **#9E00-#A5FF.** Αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε άλλο buffer *(π.χ. την Video RAM)* τότε αλλάξτε τους αριθμούς **DD** και **9E** της γραμμής **1010** *(π.χ. για την Video RAM οι τιμές θα είναι 00, C0).*

```
10 ' New SAVE command - CALL &A600,"filename.typ",s,l,e,t
20 ' By Jim 12/3/1987 - Use it with care!
30 addr=&A600:MEMORY &9DFF
40 FOR k=1 TO 10:READ a$:IF a$="END" THEN 50 ELSE a=VAL("&"+a$):P
OKE addr,a:addr=addr+1:NEXT:GOTO 40
50 'CALL &A600
1000 DATA FE,05,C0,DD,6E,08,DD,66,09,46
1010 DATA 23,5E,23,56,EB,11,00,9E,DD,E5
1020 DATA CD,8C,BC,DD,E1,DD,7E,00,DD,4E
1030 DATA 02,DD,46,03,DD,5E,04,DD,56,05
1040 DATA DD,6E,06,DD,66,07,CD,98,BC,CD
1050 DATA 8F,BC,C9,00,00,00,00,00,00,00
1060 DATA END
1100 '
1110 '
1120 ' s=start address
1130 ' l=length
1140 ' e=execution address
1150 ' t=type
1160 '   0 Unprotected BASIC
1170 '   1 Protected BASIC
1180 '   2 Unprotected Binary
1190 '   3 Protected Binary
1200 '   4 Unprotected ASCII
1210 '   5 Protected ASCII
```

Betacom ST Super Turbo

ΣΠΑΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΦΡΑΓΜΑ ΤΗΣ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ

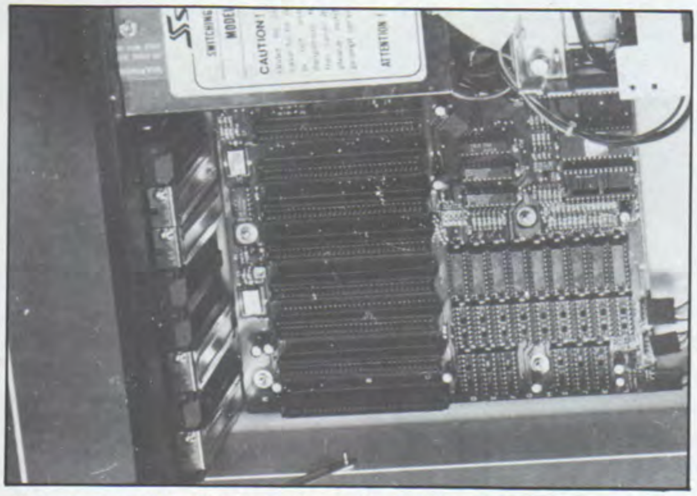
Όλα ξεκίνησαν όταν ακούστηκε εκείνο το ανατριχιαστικό φρενάρισμα έξω από τα γραφεία της εταιρίας. Σε έξαλλη κατάσταση συντάκτες και συνεργάτες άνοιξαν σιγά σιγά την πόρτα της σύνταξης για να αντικρίσουν, μέσα σε καπνούς καμένου λάστιχου, ένα αγωνιστικό XT, το οποίο εκείνη τη στιγμή έβγαζε το κράνος του. «Οι συντάκτες του Pixel, υποθέτω», ήταν οι πρώτες του λέξεις, «ήρθα για ένα τεστ». Μιλιά εμείς. Πλησίασα και με τρόπο έριξα μια ματιά στο κεντρικό πάνελ. Δεν πίστευα στα μάτια μου... κι όμως, το κοντέρ ήταν κολλημένο στα 15MHz!

ΤΟΥ Γ. ΚΥΠΑΡΙΣΣΗ

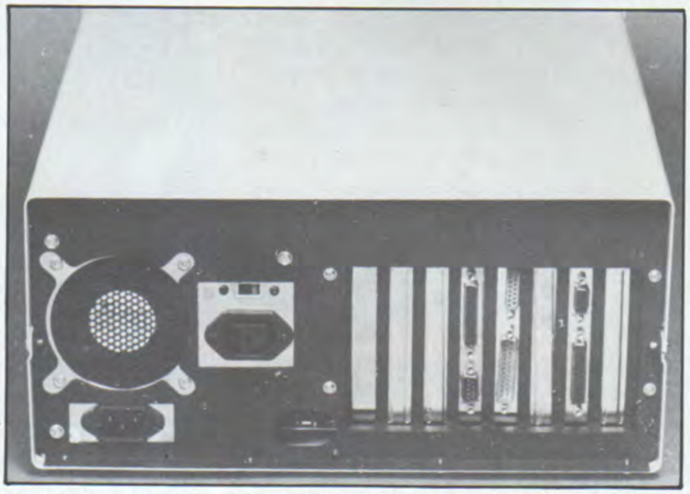


Το ST turbo της Betacom δεν έχει φυσικά καμιά σχέση με το γνωστό μας δεκαεξάμπιτο home. Το μόνο κοινό τους χαρακτηριστικό είναι η όμορφη εξωτερική εμφάνιση. Αν και χωρίς ιδιαίτερες πρωτοτυπίες, ο XT της Betacom δεν θα σας απογοητεύσει εξωτερικά (ούτε και εσωτερικά, άλλωστε). Μικρό κουτί, στο στυλ των καινούργιων AT, όλα σε ανοιχτή μπεζ απόχρωση. Στο κέντρο υπάρχουν τα πλήκτρα τα leds και τα κλειδιά. Πολύ θετικό θεωρούμε πάντα όταν υπάρχει πλήκτρο για αλλαγή από απλό σε turbo mode, κάτι που ο Betacom διαθέτει, μαζί με το reset button, τρία leds διαφορετικού χρώματος (για τις ενδείξεις turbo, power και hard disk) και το κλειδί που απενεργοποιεί το πληκτρολόγιο. Όλα αυτά βρίσκονται στο κέντρο της πρόσοψης του υπολογιστή, ενώ στα δεξιά βλέπουμε τις θέσεις των disk drives: ως γνωστόν, έχουμε θέσεις για δύο μονάδες των 5 1/4", ενώ, αν εγκαταστήσετε μονάδα σκληρού δίσκου, η μια από αυτές καταργείται.

Ας ξεκινήσουμε την έρευνά μας με τα drives. Η κατασκευάστρια εταιρία τους είναι η TEAC, γνωστή για τη δουλειά της στο συγκεκριμένο τομέα. Είναι μια από τις λίγες φορές που τα drives μας φάνηκαν τελείως αθόρυβα, ακόμη και έπειτα από παρατεταμένη εργασία. Επίσης ικανοποιητικό μας φάνηκε το πληκτρολόγιο, το οποίο ακολουθεί τα πρότυπα των XT πληκτρολογίων. Εάν, παρ' όλα αυτά, κάτι δεν πάει καλά, δεν έχετε παρά να αναποδογυρίσετε το keyboard. Θα ανακαλύψετε τότε ένα μικρό διακοπτάκι, το οποίο αναλαμβάνει να προσαρμό-



Η κεντρική μονάδα. Μικρό μέγεθος, αλλά μεγάλες δυνατότητες.



Η πίσω όψη του Betacom. Διακρίνονται οι θύρες των καρτών επέκτασης.

ζει το πληκτρολόγιο στις ανάγκες των XT και AT μοντέλων της εταιρίας. Στην περίπτωσή μας, θα πρέπει να είναι στη θέση X. Γενικά το πληκτρολόγιο μας φάνηκε κάπως βαρύτερο απ' ό,τι τα συνηθισμένα, κι αυτό γιατί το κυρίως περίβλημά του είναι μεταλλικό και όχι πλαστικό, όπως συνηθίζεται. Να προσθέσουμε τέλος ότι έχετε στη διάθεσή σας τα γνωστά τρία leds για Num Lock, Caps Lock και Power On, καθώς και τα δύο ποδαράκια που το ανασηκώνουν σε μια πιο εργονομική θέση.

Οι υποδοχές που διαθέτει ο Super turbo είναι οι γνωστές: εκτός από τις κλασικές της τροφοδοσίας και του πληκτρολογίου, υπάρχουν οι οκτώ διαθέσιμες θύρες για κάρτες επέκτασης. Από αυτές ο χρήστης έχει πρόσβαση στις έξι. Οι δύο που απομένουν είναι «κατειλημμένες» από τις κάρτες οθόνης και multi I/O. Αν και θα αναφερθούμε και παρακάτω στα slots του υπολογιστή, αξίζει να κάνουμε μια παρένθεση για την κάρτα οθόνης. Πρόκειται για μια κάρτα με «διπλή προσωπικότητα». Ο λόγος γι' αυτό είναι ότι ενσωματώνει και τα δύο γνωστά modes CGA και Hercules. Η εναλλαγή μεταξύ των modes γίνεται από utilities ή με τη βοήθεια jumpers. Για να γίνουν όμως όλα αυτά πραγματικότητα χρειάζεται κάτι: ένα monitor διπλής συχνότητας. Το monitor που είχαμε στα χέρια μας ήταν πράγματι τέτοιο, αλλά αυτό δεν ήταν το μόνο αξιοσημείωτο χαρακτηριστικό του. Στα «συν» του περιλαμβάνονται η επίπεδη οθόνη και το πολύ ξεκούραστο λευκό display.

Οι πρώτες μας διαπιστώσεις, όπως θα καταλάβατε, ήταν ικανοποιητικές. Ακόμη όμως δεν έχετε δει τίποτα, αγαπητοί αναγνώστες. Οι εκπλήξεις μόλις αρχίζουν. Πατάμε τα δύο μεταλλικά κουμπάκια, ανασηκώνουμε το μεταλλικό περίβλημα και τι νομίζετε βλέπουμε;

HARDWARE

Μπροστά μας βρισκόταν μια από τις πιο συμπαγείς και ισχυρές motherboards που κυκλοφορούν. Οι διαστάσεις της είναι μόλις 212x217 χιλιοστά. Πάνω σε αυτό το μικρό κομμάτι ρητίνης, χωρά 1MB μνήμης, η οποία μπορεί να επεκταθεί ακόμη περισσότερο on board. Κυρίαρχος του συστήματος είναι ο V-20 της NEC, ο οποίος τρέχει σε δύο ταχύτητες: στα 4,77MHz και στα ... όχι στα 8 ... ούτε στα 10 ... μα ποιά 12 ... στα 15MHz!

Είναι πράγματι ένας απίθανος XT, ο πρώτος που βλέπουμε να σπάει το καθιερωμένο φράγμα των 8 και 10MHz και να βγαίνει μπροστά από τους πολύ ακριβότερους AT συμβατούς. Τα Landmark CPU tests αποδεικνύουν ότι ο Betacom είναι περίπου 350% ταχύτερος από τον απλό IBM PC και σίγουρα ο πιο ισχυρός στην ομάδα των συμβατών με την ίδια τιμή. Η εναλλαγή των ταχυτήτων γίνεται με το πλήκτρο που αναφέραμε στην αρχή, μέσω hardware (jumpers) και ακόμη μέσω software, με τα πλήκτρα Ctrl, Alt και «+». Για να ενεργοποιηθεί βέβαια η software εναλλαγή θα χρειαστεί πρώτα να τρέξετε το utility TURBO.COM.

Για την επιτάχυνση των λειτουργιών έχουν χρησιμοποιηθεί διάφορες τεχνικές, όπως τα κανάλια DMA για τη γρήγορη εναλλαγή δεδομένων μεταξύ μνήμης και περιφερειακών και τα wait states. Για τα τελευταία υπάρχει σε ετοιμότητα ένας καταχωρητής των 8bit, που ονομάζεται wait state register και ρυθμίζει την πρόσβαση του συστήματος στη μνήμη ή στη θύρα I/O. Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός ότι υπάρχει η δυνατότητα αλλαγής των wait states από το χρήστη, διαφοροποιώντας τα bits του μέσα από γλώσσα assembly. Ειδικά το wait state της on board RAM μπορεί να ρυθμιστεί και με τη βοήθεια ενός jumper. Μην νομίζετε ότι χρειάζονται ειδικές σπουδές στο εξωτερικό για να γίνει αυτό. Αρκεί να κοιτάξετε το πολύ κατατοπιστικό manual.

Τα chips της μνήμης βρίσκονται στην κάτω αριστερά γωνία της πλακέτας. Έχουμε οκτώ τσιπάκια του 1MBit. Επειδή ο Betacom σαν XT μπορεί να χειριστεί απ' ευθείας μόνο 640K μνήμης, τα υπόλοιπα K μπορούν να χρησιμοποιηθούν σαν ram disk. Για το σκοπό αυτό υπάρχει το CDISK.SYS, ένας driver που ενσωματώνεται στο config.sys και αναλαμβάνει να χειριστεί την επιπλέον διαθέσιμη μνήμη του μηχανήματος. Το τσιπάκι της ROM είναι 8K και κρατά όλες τις διαγνωστικές λειτουργίες. Υπάρχει επίσης θέση για το μαθηματικό συνεπεξεργαστή 8087, αν οι γρήγορες μαθηματικές λειτουργίες είναι κάτι που σας ενδιαφέρει.

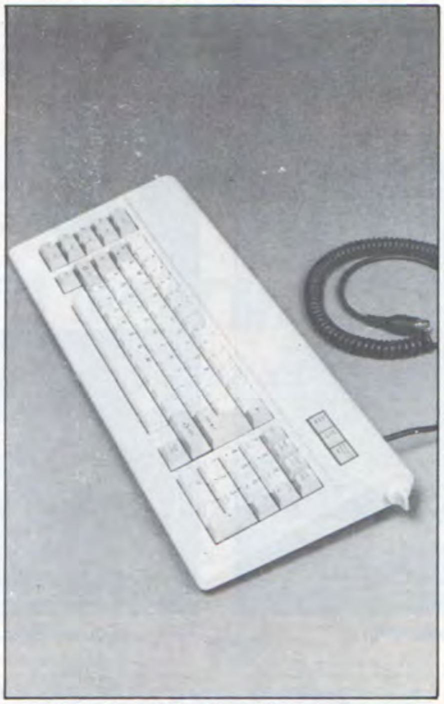
Τελειώνοντας με το θαυμάσιο εσωτερικό του μηχανήματος, θα αναφερθούμε στις κάρτες. Για την κάρτα οθόνης έχουμε μιλήσει ήδη, θα προσθέσουμε μόνο ότι ενσωματώνει και την παράλληλη θύρα του εκτυπωτή. Η επόμενη κάρτα δίνει τις εξής εξόδους: σειριακή standard και σειριακή των 9pins, games adaptor και μια ακόμη παράλληλη θύρα. Μια επαναφορτιζόμενη μπαταρία μαρτυρεί την ύπαρξη του εσωτερικού ρολογιού. Ένα ακόμη slot καταλαμβά-

νεται από τον controller του σκληρού, αν βέβαια περιλαμβάνεται στο configuration σας.

SOFTWARE - DOCUMENTATION

Καλή η ταχύτητα, αλλά από συμβατότητα πώς πάμε; Κανένα πρόβλημα. Είδαμε τον Betacom να σκρολάρει με άνεση ανάμεσα στα spreadsheets του Lotus 1-2-3 και να ψάχνει ανάμεσα στα αρχεία της dBase. Στην απίθανη μάλλον περίπτωση που κάτι δεν πηγαίνει καλά, δεν έχετε παρά να δοκιμάσετε την εναλλακτική συχνότητα των 4,77MHz.

Το μηχάνημα που είχαμε στα χέρια μας δεν συνοδευόταν από δισκέτες. Αντί γι' αυτό είχε γραμμένο το λειτουργικό και όλα τα utilities στο σκληρό δίσκο, από τον οποίο έκανε boot. Έτσι θεωρείται φυσιολογικό το γεγονός ότι ο υπολογιστής δεν συνοδευόταν από δισκέτες. Βιβλία όμως υπήρχαν: manuals για το σκληρό δίσκο, τις κάρτες και εισαγωγικά βιβλία για την εγκατάσταση του υπολογιστή και την εκμάθηση της Basic. Οι εντυπώσεις μας είναι γενικά καλές. Ιδιαίτερη προσοχή δίνεται στο hardware του μηχανήματος, στα jumpers και τα settings, κάτι που αναμενόταν άλλωστε, μια και εκεί βρίσκονται τα πλεονεκτήματα του Betacom.



Το πληκτρολόγιο. Καμιά απόκλιση από το κλασικό XT σχήμα.

ΓΕΝΙΚΕΣ ΣΚΕΨΕΙΣ

Σίγουρα πρόκειται για το πιο «σπορ» μοντέλο συμβατού που πέρασε μέχρι τώρα από τα γραφεία του Pixel. Η αρχιτεκτονική του αφήνει μεγάλα περιθώρια στον χρήστη να επέμβει και να αυξήσει ακόμη περισσότερο τις επιδόσεις του μηχανήματος. Πέρα όμως από αυτά, το γεγονός και μόνο των 15MHz είναι επαναστατικό: δείχνει να θέλει να ανατρέψει την καθιερωμένη τάξη. Για πρώτη φορά ένα XT τολμά να ζητήσει μια θέση ανάμεσα στην ελίτ των AT, κρατώντας ένα πολύ χαμηλό επίπεδο τιμής. Αν δεν σας ενδιαφέρει να είστε ένας απλός κάτοχος συμβατού αλλά θέλετε να έχετε κάτι παραπάνω από ένα compatible, τότε πεταχτείτε σε ένα κατάστημα με αξεσουάρ, αγοράστε ένα κράνος κι ένα καλό ζευγάρι γάντια και ετοιμαστείτε για μερικά ιλιγγιώδη directories με τον Betacom.

Τον Betacom ST Super Turbo αντιπροσωπεύει η εταιρία Betacom (Αδριανουπόλεως 4, τηλ. 6525509), στην τιμή των 179.000 δρχ. + ΦΠΑ, για configuration με 1 floppy disk + 1MB RAM.



"Η ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΝΑΝΤΗΣΗ"
ΣΑΡΑΒΑΚΟΣ - VEGAS
Ο ΠΡΩΤΟΣ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ ΜΕ ΤΟΝ ΠΡΩΤΟ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
Είναι και οι δύο ταχύτατοι, ευέλικτοι, δυνατοί, νικητές!
Επί πλέον ο VEGAS έχει μνήμη 640KB, επεξεργαστή V20 με συχνότητα λειτουργίας 4,77 MHz ή 8/10 MHz, εργονομικό πληκτρολόγιο, είναι απόλυτα συμβατός με τον IBM-XT, έχει 2 disk drives 360KB ή disk drive και σκληρό δίσκο 20MB, ρολόϊ πραγματικού χρόνου, δυνατότητα επιλογής καρτών επικοινωνίας ή video και φυσικά την υποστήριξη της HANTAREX!
VEGAS
american computer corporation
H HANTAREX
MÉTRO advertising
Η HANTAREX με την πολυετή πείρα στην κατασκευή προϊόντων υψηλής τεχνολογίας, διαθέτει σήμερα μια πλήρη σειρά προϊόντων.
Επαγγελματικά και βιομηχανικά monitors για όλους τους χώρους εφαρμογής.
Τροφοδοτικά τεχνολογίας switching υψηλής αξιοπιστίας για επαγγελματική χρήση.
Computers PC, PC/XT, PC/AT και VS386.
Με οδηγό την παράδοσή μας στην άριστη ποιότητα και την αποτελεσματική υποστήριξη των προϊόντων μας, συνεχίζουμε τη δυναμική ενημέρωση της παραγωγής μας σύμφωνα με τις επιλογές της αγοράς.
H HANTAREX
ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ 35,167 77 ΕΛΛΗΝΙΚΟ - ΤΗΛ: 99.10.950, 99.25.104, 99,30.035 - TLX: 21 9875 ANTA GR - FAX: 99.32.801

Εφ' όπλου λόγχη

Σήμερα ήρθε η στιγμή να ικανοποιήσουμε τους πολεμοχαρείς αναγνώστες μας. Οι σελίδες θα στάζουν αίμα και τα σώματα των εχθρών θα σχηματίζουν σωρούς. Μιλάμε φυσικά για τα πολεμικά παιχνίδια. Είστε ένας εναντίον στρατευμάτων και πρέπει να τους νικήσετε. Αν νομίζετε ότι έχετε το θάρρος και τις φυσικές ικανότητες, πάρτε το Thompson σας και μερικές χειροβομβίδες και ακολουθήστε μας...

ΤΟΥ Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗ

COMMANDO

Ίσως το πιο δημοφιλές παιχνίδι που θα παρουσιάσουμε σήμερα, μια και μαζί με τα άλλα θετικά του στοιχεία ήταν και αυτό που χάραξε το δρόμο στα παιχνίδια αυτού του είδους.

Δε χρειάζεται πολύ μυαλό για να καταλάβετε τι πρέπει να κάνετε: είστε εσείς και οι άλλοι. Εσείς είστε καλός και πρέπει να ζήσετε, οι άλλοι κακοί και πρέπει να πεθάνουν. Τα μέσα που θα χρησιμοποιήσετε για τον ιερό αυτό σκοπό είναι ένα αυτόματο, που ρίχνει απεριόριστες βολές και όσο γρήγορα θέλετε, και ένα περιορισμένο απόθεμα χειροβομβίδων, που αποδεκατίζει τους εχθρούς. Το απόθεμα αυτό ανανεώνεται από μερικά κουτιά που θα βρείτε στο δρόμο. Στο δρόμο μπορεί επίσης να βρείτε αιχμαλώτους που πλαισιώνονται από δύο κακούς. Αν σκοτώσετε τους δύο κακούς και όχι τον αιχμάλωτο, παίρνετε bonus πόντους.

Η πραγματική μαγεία του παιχνιδιού βρίσκεται όμως στις πόρτες. Στο τέλος κάθε πίστας υπάρχει από μια πόρτα που, αν την πλησιάσετε αρκετά, ανοίγει και ελευθερώνει, τι άλλο, μερικά εκατομμύρια κακούς. Αν τα καταφέρετε να τους εξοντώσετε όλους, τότε περνάτε στην επόμενη πίστα, που είναι πιο απάνθρωπη από την προηγούμενη, μια και προστίθενται νέοι κακοί, όπως αυτοί που εκτοξεύουν ρουκέτες, ενώ οι σφαίρες ταξιδεύουν όλο και πιο γρήγορα.

Στα γραφικά το Commando τα καταφέρνει αρκετά καλά και το animation είναι αρκετά ικανοποιητικό. Ο ήχος είναι σχετικά καλός, ενώ το gameplay είναι το πιο δυνατό στοιχείο του παιχνιδιού.





Το Commando μπορεί να είναι παλιό, αλλά ακόμη και σήμερα είναι μια πρόκληση για τον επαγγελματία εξολοθρευτή.

GREEN BERRET

Και μόνο ο τίτλος του παιχνιδιού αυτού (πρασινοσκούφης) δηλώνει τι πρόκειται να επακολουθήσει. Είστε ο Green Berret, μια καλά εκπαιδευμένη πολεμική μηχανή, και σκοπός σας είναι να ελευθερώσετε τέσσερις αιχμαλώτους που έχουν πιάσει οι εχθροί. Στην προσπάθειά σας αυτή μην περιμένετε οι εχθροί να σας στήσουν τιμητικό άγημα. Μάλλον το αντίθετο κάνουν και έτσι θα βρείτε στο δρόμο σας διάφορους τύπους κακών. Είναι αυτοί που απλώς περπατάνε, αυτοί που κάθε λίγο και λιγάκι ρίχνουν και από καμία σφαίρα, αυτοί που έρχονται πηδηχτοί εναντίον σας, αυτοί που χειρίζονται μερικά πανέμορφα κανονάκια και, τέλος, αυτό που απλά περπατάνε, αλλά αν τους φάτε θα πάρετε μερικά έξτρα όπλα. Εσείς από την άλλη έχετε σαν όπλα σας μια ξιφολόγχη και ό,τι όπλο καταφέρετε να μαζέψετε από τους προαναφερθέντες κακούς.

Οι κακοί έρχονται από κάθε κατεύθυνση - δηλαδή από μπρος και πίσω - και είναι διαφό-



ρων τύπων. Αυτό έχει άμεσο αποτέλεσμα μερικές πολύ όμορφες στιγμές, όπως όταν, π.χ. σας έρχεται μια σφαίρα και ένας «πηδηχτός» κακός.

Όπως θα περιμένατε, στο τέλος κάθε πίστας είναι οι special κακοί που ποικίλλουν, από σκυλιά έως ανθρώποι με φλογοβόλα. Καλό είναι να φυλάτε κάποιο έξτρα όπλο γι' αυτές τις δύσκολες ώρες.

Τα γραφικά είναι πολύ καλή μεταφορά αυτών του coin-op και ο ήχος πολύ καλός, ακόμη και στον Spectrum. Το animation και πάλι είναι σε πολύ καλά επίπεδα και το gameplay όσο δύσκολο χρειάζεται: στην αρχή φαίνεται ακατόρθωτο, αλλά αν προσπαθήσετε μπορεί να φτάσετε και τους 1200 πόντους. Γενικά το Green Berret είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι με πάρα πολύ αίμα.

RAMBO II

Το "II" στον τίτλο είναι βέβαια για να σας μπερδεύει. Δεν υπήρξε ποτέ παιχνίδι "Rambo I", αλλά το "Rambo II" είναι με θέμα δανεισμένο από την ομώνυμη ταινία.

Το θέμα της ταινίας -και του παιχνιδιού- έχει ως εξής: μέσα στη ζούγκλα του Viet-nam υπάρχουν κάποιοι αιχμάλωτοι. Εσείς πρέπει να φτάσετε εκεί που βρίσκονται οι αιχμάλωτοι, να τους ελευθερώσετε και κατόπιν να βρείτε το ελικόπτερο που θα



σας οδηγήσει στην ελευθερία. Όμως η ζούγκλα είναι άγνωστη, τουλάχιστον στα 15 πρώτα παιχνίδια, και κρύβει πολλούς κινδύνους που είναι μεταμφιεσμένοι σε Βιετ-κονγκ. Αυτοί έχουν την ιδιότητα να σας σκοτώσουν αν πέσουν πάνω σας ή σας πετύχουν οι βολές τους. Το ίδιο βέβαια μπορείτε να κάνετε και σεις και, μάλιστα, καλό είναι να το κάνετε πρώτοι, με τα διαθέσιμα όπλα. Αυτά στην αρχή είναι χειροβομβίδα και μαχαίρι, ενώ προοδευτικά μαζεύτε και άλλα, όπως εκτοξευτήρα ρουκετών, που κάποιοι απρόσεχτοι άφησαν στη ζούγκλα.

Το πρώτο αυτό διαφέρει στο χαρακτήρα από τα προηγούμενα δύο, μια και εδώ χρειάζεται περισσότερο ψάξιμο, ενώ δεν έχουμε φαινόμενο εμφάνισης 57 εχθρών στην οθόνη ταυτόχρονα. Τα γραφικά είναι ικανοποιητικά, αν και η οθόνη δείχνει λίγο άδεια για να είναι ικανοποιητική ζούγκλα. Τα sprites κινούνται αρκετά ομαλά και μόνο οι σφαίρες των εχθρών πάνε κάπως γρήγορα. Υπάρχουν μερικά ωραία στοιχεία, όπως οι φοινικιές που καταστρέφονται αν τις χτυπήσει χειροβομβίδα. Το gameplay είναι κάπως αργό, αλλά, μια και το παιχνίδι περιλαμβάνει αρκετό ψάξιμο, αυτό συγχωρείται. Αν έχετε δει την ταινία και σας άρεσε ή



θέλετε ένα ικανοποιητικό arcade με σχετικό ψάξιμο, τότε το Rambo II ενδείκνυται.

IKARI WARRIORS

Το Ikari είναι το παιχνίδι που κατάφερε να κάνει τους κατόχους κάποιου υπολογιστή (το όνομά του αρχίζει από Amstr) να πίνουν νερό στο όνομά του. Αλλά και οι versions των άλλων υπολογιστών είναι αρκετά καλές, με εξαίρεση ένα bug στον Commodore όπου στο two player game ο ένας παίχτης σκοτώνεται από τα πυρά του άλλου. Είπαμε, ρεαλισμός παιδιά, αλλά όχι και έτσι.

Τέλος πάντων, η υπόθεση έχει ως εξής: κάποιοι έχουν πιάσει τον στρατηγό σας και τον κρατούν αιχμάλωτο. Εσείς, μόνος ή παρέα με κάποιον φίλο σας, πρέπει να πάτε να το σώσετε. Στο δρόμο θα συναντήσετε τους εχθρικούς στρατιώτες που θα προσπαθήσουν να σας κάνουν να εγκαταλείψετε την αρχική σας ιδέα, αφαιρώντας σας όλες τις ζωές.

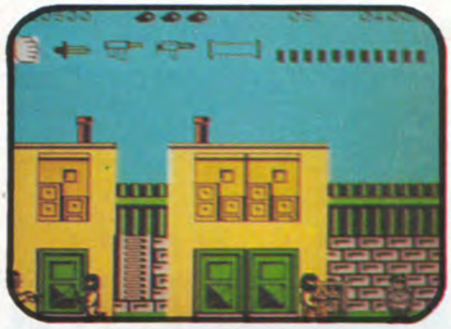


Εσείς πρέπει να τους σκοτώνετε ή τουλάχιστον να τους αποφεύγετε. Επίσης υπάρχουν φιλικά κανονάκια και εχθρικά τανκς, που έχουν τις ίδιες φιλοδοξίες με τους εχθρικούς στρατιώτες. Τέλος, μπορείτε να βρείτε και κάποια άλλα τανκς με την ένδειξη "IN", στα οποία μπορείτε να μπείτε μέσα και να διευκολύνετε την πορεία σας. Συγκεκριμένα, αν είστε μέσα είστε άτρωτοι στις συγκρούσεις με εχθρικούς στρατιώτες και σφαίρες, όχι όμως και στις χειροβομβίδες.

Το Ikari τα καταφέρνει αρκετά καλά στα γραφικά και το animation. Ο ήχος είναι αρκετά καλός όπως και το gameplay, αν και είναι κάπως απίθανο να τελειώσετε το παιχνίδι (φυσικά έχετε όλοι εφοδιαστοί με επεμβάσεις, αλλά αυτό το παρακάμπτουμε). Το Ikari είναι παιχνίδι που αξίζει να έχετε στη συλλογή σας, αν, βέβαια, δεν είστε από αυτούς που παίζουν μόνο adventure.

BAZOOKA BILL

Το Bazooka Bill αποτέλεσε μια από τις χειρότερες στιγμές της Melbourne House, αν όχι τη



χειρότερη. Γενικά η ιστορία ελάχιστα διαφέρει από τα γνωστά, είστε μια εκπαιδευμένη μηχανή πολέμου, αρχίζετε σε κάποιο σημείο με μοναδικό όπλο τις γροθιές σας, ενώ μπορείτε να μαζεύετε και άλλα στο δρόμο, όλο και πιο ισχυρά και, τέλος, να φτάσετε στη βάση του εχθρού και να την καταστρέψετε και αυτή. Εκτός από το ότι οι εχθροί σας κυνηγάνε συνεχώς και συχνά πέφτετε νεκρός, δεν υπάρχουν πολλά ακόμη για να πει κανείς για το παιχνίδι αυτό.

Τα γραφικά είναι χοντροκομμένα και από τα sprites απουσιάζει η λεπτομέρεια. Το animation είναι κυριολεκτικά τρομακτικό, δηλαδή απαίσιο. Ο ήχος περιορίζεται σε μερικά «μπιπ-μπιπ». εδώ κι εκεί. Το gameplay δεν θα μπορούσε να είναι καλό κάτω από αυτές τις συνθήκες. Έτσι κακό, χωρίς ίχνος εθιστικότητας.

Αν δεν το έχετε, είστε τυχεροί, αν το έχετε, είστε άτυχοι.

JACKAL

Να και κάτι ασυνήθιστο. Όχι, δεν αλλάζει η ιστορία, αλλά το ότι δεν κατευθύνετε πια έναν



άνθρωπο, αλλά ένα τζιπάκι, που περιέχει δύο ανθρώπους. Το τζιπάκι αυτό έχει σαν αποστολή να περάσει όλες τις εχθρικές εγκαταστάσεις (κυρίως εχθρικούς στρατιώτες και πυροβόλα), να φτάσει μπροστά στην εχθρική βάση και να τη μετατρέψει σε σκόνη. Οι εχθρικοί στρατιώτες είναι γενικά ακίνδυνοι, μέχρι όμως να αποφασίσουν να σας πυροβολήσουν, οπότε κατά κανόνα σας πετυχαίνουν. Στην αρχή θα αντιμετωπίσετε πρόβλημα, μια και η εμβέλεια του κανονιού σας είναι περιορισμένη, ενώ το αντίθετο συμβαίνει με τα εχθρικά κανόνια. Προχωρώντας, όμως, θα συναντήσετε μερικά σπιτάκια που περιέχουν αιχμαλώτους. Αν τα χτυπήσετε, οι αιχμάλωτοι θα βγουν έξω. Αν τους



μαζέψετε μπορεί να αυξήσουν την εμβέλεια, καθώς και την ισχύ των πυρών σας. Αν όμως χάσετε, ξαναγυρίζετε στην αρχική κατάσταση. Αν φτάσετε σε καθορισμένα σημεία έχοντας τουλάχιστον έναν αιχμάλωτο στο τζιπάκι και είστε τυχερός, μπορεί να βρείτε ένα ελικόπτερο που θα μαζέψει τους αιχμάλωτους και θα σας δώσει bonus πόντους.

Τα γραφικά είναι αρκετά μονότονα και τα sprites μάλλον έχουν σχεδιαστεί βιαστικά. Το animation είναι σχεδόν απαράδεκτο και το scrolling υπερβολικά απότομο. Μια συχνή περίπτωση είναι να πέσετε πάνω σε σφαίρα πριν καλά καλά προλάβετε να τη δείτε. Όταν έμαθα ότι θα γίνει conversion στο coin-op jackal, φοβήθηκα ότι θα το καταστρέψουν. Το αποτέλεσμα ήταν ακόμη χειρότερο.

PLATOON

Οι περισσότεροι, βέβαια, θα έχετε δει την ομώνυμη ταινία, οπότε θα περιμένετε κάτι ανάλογο. Το παιχνίδι όμως αποτελείται από πέντε κομμάτια, το καθένα από τα οποία είναι πολύ χαλαρά συσχετισμένο με την ταινία. Στο πρώτο τμήμα γυροφέρνετε σε μια ζούγκλα και πρέπει να βρείτε κάποια εκρηκτικά για να ανατινάξετε μια γέφυρα. Κατόπιν πρέπει να πάτε σε ένα χωριό Viet-Kong, απ' όπου θα συλλέξετε χρήσιμα αντικείμενα για τα τούνελ. Εδώ έχουμε μια 2D απεικόνιση. Στα τούνελ, η απεικόνιση είναι

σαν αυτή του Eidolon και πρέπει να βρείτε κάποια έγγραφα και μερικές φωτοβολίδες. Μετά πρέπει να χρησιμοποιήσετε τις φωτοβολίδες για να φωτίσετε το χώρο και έτσι να σκοτώσετε τους αντιπάλους σας. Στο τέταρτο μέρος, την 3D ζούγκλα, πρέπει να βρείτε το δρόμο προς τον τελικό κακό και στο πέμπτο μέρος να σκοτώσετε τον κακό αυτό και να ανοίξει έτσι ο δρόμος σας προς την ελευθερία.

Η ποιότητα των γραφικών είναι σταθερά καλή, σε όλα τα τμήματα του παιχνιδιού, λίγο καλύτερη ίσως στην 3D ζούγκλα. Τα sprites είναι καλοσχεδιασμένα και το animation των χαρακτήρων αρκετά ρεαλιστικό. Το gameplay



είναι καλό, αλλά υπερβολικά δύσκολο. Πάντως το Platoon είναι ένα παιχνίδι που δύσκολα θα μετανοιώσετε για την αγορά του.

FRONTLINE

Το Frontline είναι - ή μάλλον φιλοδοξούσε να γίνει - ένα σύγχρονο Commando. Ως ένα σημείο θα μπορούσε κανείς να ισχυριστεί ότι τα κατάφερε: τα sprites μοιάζουν με αυτά του Commando, αν και είναι λίγο πιο λεπτά και πιο ψηλά, και υπάρχει και η ίδια βασική αρχή: σκοτώστε πριν σας σκοτώσουν. Έχετε στη διάθεσή σας έναν περιορισμένο αριθμό σφαιρών, χειροβομβίδων και ναρκών. Καθένα από αυτά έχει διαφορετικές χρήσεις: οι σφαίρες απευθύνονται στους απλούς στρατιώτες, οι χειροβομβίδες στις εγκαταστάσεις (βλέπε πυροβόλα) και οι νάρκες χρησιμοποιούνται για να ανατινάξουν τα εχθρικά αυτοκίνητα ή μοτοσικλέτες που κυκλοφορούν συνήθως πάνω από το σώμα σας, μετατρέποντάς σας σε αλοιφή.

Οι εχθρικοί στρατιώτες είναι γενικά ακίνδυνοι, μια και μόνο οι σφαίρες τους μπορούν να σας πειράξουν κι αυτές όχι πάντα, πράγμα που συμβαίνει και αντίστροφα. Δηλαδή, πού και πού οι δικές σας σφαίρες δεν πειράζουν τους εχθρικούς στρατιώτες. Με τις χειροβομβίδες τα πράγματα είναι κάπως καλύτερα. Οι νάρκες, τέλος, είναι μάλλον απίθανο να πετύχουν το στόχο τους.



Για να περάσετε μια πίστα, πρέπει να εκπληρώσετε ένα συγκεκριμένο στόχο που περιγράφεται στην αρχή της, π.χ. να πάρετε τα μυστικά έγγραφα στην πρώτη πίστα.

Τα γραφικά και τα sprites είναι μάλλον απλά. Το animation είναι υποτυπώδες και ο ήχος ελάχιστος. Το gameplay κυμαίνεται και αυτό σε μέτρια επίπεδα. Το Frontline δεν αποτελεί ένα από τα καλύτερα πολεμικά παιχνίδια που κυκλοφορούν.

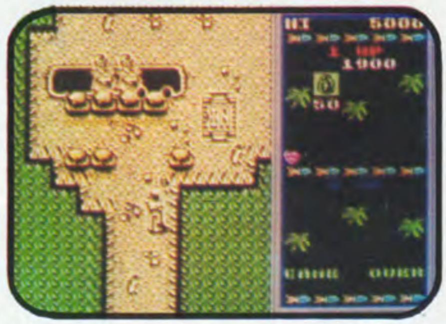
GUERRILLA WAR

Αρκετά νωπές είναι οι εντυπώσεις από το παιχνίδι αυτό της Imagine, που σίγουρα δεν ήταν το καλύτερο που έχει κυκλοφορήσει ως τώρα. Πάντως έχει σχετικά καλή ιστορία. Σε κάποια χώρα, ο κακός βασιλιάς καταδυναστεύει τον κόσμο, χρησιμοποιώντας το στρατό του. Εσείς πρέπει να σκοτώσετε το βασιλιά και έτσι η χώρα θα ελευθερωθεί (ή θα την καταδυναστεύσει εσείς, διαλέγετε και παίρνετε). Φυσικά, ο βασιλιάς δεν θα σας πει «Περάστε, σκοτώστε», αλλά έχει οχυρωθεί στο παλάτι του και έχει σπείρει παντού στρατιώτες και άρματα μάχης, με προφανή σκοπό να σας εξοντώσουν.

Εσείς ξεκινάτε από μια ακτή και πρέπει να περάσετε από πέντε στάδια, στο τέλος των οποίων είναι το παλάτι ή μάλλον το οχυρωμένο φρούριο του βασιλιά. Στο δρόμο θα συναντήσετε τους εχθρικούς στρατιώτες που σας σκοτώνουν. Αν σκοτώσετε μια ειδική κατηγορία από αυτούς ή ελευθερώσετε κάποιον αιχμάλωτο, που επίσης βρίσκετε στο δρόμο, παίρνετε σαν bonus ένα έξτρα δυνατό όπλο. Στο τέλος κάθε πίστας υπάρχει ο εξαιρετικός κακός κακός, που χρειάζεται αρκετά χτυπήματα με χειροβομβίδες για να εξοντωθεί.



Τα γραφικά του παιχνιδιού υπέφεραν πολύ από τη μεταφορά τους από το coin-op στους υπολογιστές. Το ίδιο και το scrolling, που έγινε πιο απότομο. Το περίεργο control mode του παιχνιδιού μεταφέρθηκε με αρκετή επιτυχία, αλλά πρέπει να το συνηθίσει κανείς. Το gameplay υπέφερε και αυτό, μια και έγινε ακόμη πιο



δύσκολο, και το tank που σας διευκόλυνε στο coin-op τώρα δε βοηθάει και τόσο. Καταστρέφεται με απλή σύγκρουση με αντίπαλο στρατιώτη. Οι φανατικοί πολεμοχαρείς θα το βρουν ενδιαφέρον, για τους άλλους όμως κυκλοφορούν αρκετά καλύτερα πολεμικά παιχνίδια στην αγορά.

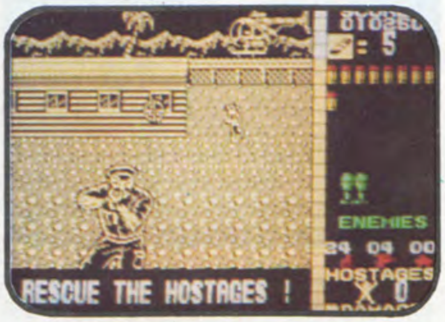
OPERATION WOLF

Η μεταφορά του Operation Wolf στις οθόνες των υπολογιστών ήταν ένα από τα πιο φιλόδοξα σχέδια που πέρασαν από το μυαλό αυτών που κατασκευάζουν παιχνίδια. Και άλλα coin-ops με φανταστικά γραφικά και πολύ γρήγορη κίνηση έχουν κατά καιρούς μεταφερθεί με περισσότερη ή λιγότερη επιτυχία στους υπολογιστές, αλλά ο περίεργος τρόπος χειρισμού αυτού του παιχνιδιού έκανε αδύνατο το conversion του παιχνιδιού, χωρίς να χαθεί ένα μεγάλο μέρος από τη γοητεία του. Η Ocean όμως φαίνεται να κατάφερε το αδύνατο και έτσι το Operation Wolf που αγαπήσαμε στα arcades είναι τώρα, τηρουμένων των αναλογιών, εξίσου καλό και στους υπολογιστές.

Ο τρόπος χειρισμού έχει φυσικά αλλάξει. Δεν έχετε πλέον το αυτόματο ή το πιστόλι στα χέρια σας, αλλά καθοδηγείτε ένα σταυρό στην οθόνη που είναι το στόχαστρό σας. Εκεί που είναι το στόχαστρο θα πέσουν οι πυροβολισμοί σας ή οι χειροβομβίδες σας, με καταστροφικά

αποτελέσματα για τους αντιπάλους σας. Οι σφαίρες όμως και οι χειροβομβίδες σας τελειώνουν και έτσι πρέπει να φροντίζετε να τις ανανεώνετε, χτυπώντας στόχους που εμφανίζονται στην οθόνη. Εμφανίζονται και άλλοι στόχοι που, αν τους χτυπήσετε, σας δίνουν ενέργεια ή ένα super-όπλο.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πιστή αναπαράσταση αυτών του coin-op και τα sprites είναι πολύ καλοσχεδιασμένα, με πολύ καλό animation. Το gameplay μεταφέρθηκε επακριβώς, με την ίδια ακριβώς δυσκολία: στο πρώτο παιχνίδι θα χάσετε στην πρώτη πίστα, αλλά σιγά σιγά μπορεί να βελτιωθείτε. Φυσικά ούτε λόγος να περάσετε τις έξι πίστες και να βγείτε ζωντανός. Το Operation Wolf απέδειξε ότι η Ocean μπορεί να βγάζει και πολύ καλά παιχνίδια και μια τέτοια απόδειξη ήταν απαραίτητη



μετά το Guerrilla War. Άλλο ένα τέτοιο παιχνίδι και θα ξεχάσουμε το Guerrilla War τελείως.

FERNADEZ MUST DIE

Ο Fernadez πρέπει να πεθάνει, μας λέει η Imagine Works. Αν και αυτό φαίνεται κάπως



ακατανόητο στην αρχή, θα το καταλάβετε ίσως καλύτερα αν σας πούμε ότι ο Fernadez τυγχάνει να είναι δικτάτορας, που τυραννάει το λαό κάποιας ειρηνόφιλης χώρας. Όπως θα περιμένατε, εσείς είστε αυτός που θα πρέπει να βγάλει το φίδι από την τρύπα, περνώντας μέσα από τις ορδές των εχθρικών στρατευμάτων που προστατεύουν το δικτάτορα και τελικά θα τον σκοτώσει. Οι ορδές αυτές βέβαια θα φροντίσουν για τη διασκέδασή σας, ώστε να μην πλήξετε στη διάρκεια της διαδρομής σας, προσπαθώντας να πέσουν πάνω σας ή να σας πυροβολήσουν, με αποτέλεσμα να μειωθεί η ενέργειά σας και στις δύο περιπτώσεις. Φροντίζουν επίσης να βάζουν νάρκες στο δρόμο, τις οποίες καλά θα κάνετε να μην πατήσετε. Αν νομίζετε ότι προχωράτε πολύ αργά, τότε μπορείτε να πηδήξετε μέσα σε ένα τζιπ από αυτά που έχει ξεχάσει ο εχθρός σε διάφορα σημεία της διαδρομής και να το χρησιμοποιήσετε για να πηγαίνετε γρήγορα. Αυτά όμως καταστρέφονται αν πατήσετε κάποια νάρκη. Από μερικές πόρτες μπορείτε να βγείτε σε αίθουσες που έχουν κελιά με φυλακισμένους. Αν πυροβολήσετε τις πόρτες αυτοί θα ελευθερωθούν και θα δώσουν και bonus πόντους.

Τα γραφικά του Fernadez είναι αρκετά καλά και τα sprites το ίδιο, αν και θα έπρεπε να είναι πιο προσεγμένα. Σχετικά καλό είναι και το animation, αν και λόγω παράστασης των χαρακτήρων θα ήταν δύσκολο να βελτιωθεί. Ο ήχος είναι μέτριος και το scrolling ομαλό προς τα πάνω ή κάτω, αλλά απότομο προς τα πλάγια. Το gameplay είναι κάπως μονότονο και χρειάζεται αρκετή υπομονή.

Αν έχετε βαθιά αντιδικτατορικά αισθήματα, τότε το Fernadez θα σας ικανοποιήσει.

RAMBO III

Το Rambo III έγινε review στο προηγούμενο τεύχος, γι' αυτό θα το παρουσιάσουμε συνοπτικά.

Το παιχνίδι χωρίζεται σε 3 μέρη: στο πρώτο ψάχνετε μερικά δωμάτια που φαίνονται από



πάνω, στο δεύτερο είστε στο ύπαιθρο και κάνετε σχεδόν τα ίδια με το πρώτο μέρος, και στο τρίτο οδηγείτε το τανκ σας σε λόφους, ενώ από απέναντι έρχονται στρατιώτες. Ωραία γραφικά ήχος και gameplay, αντιρρήσεις όμως υπάρχουν για την πολιτική χροιά που έχει.

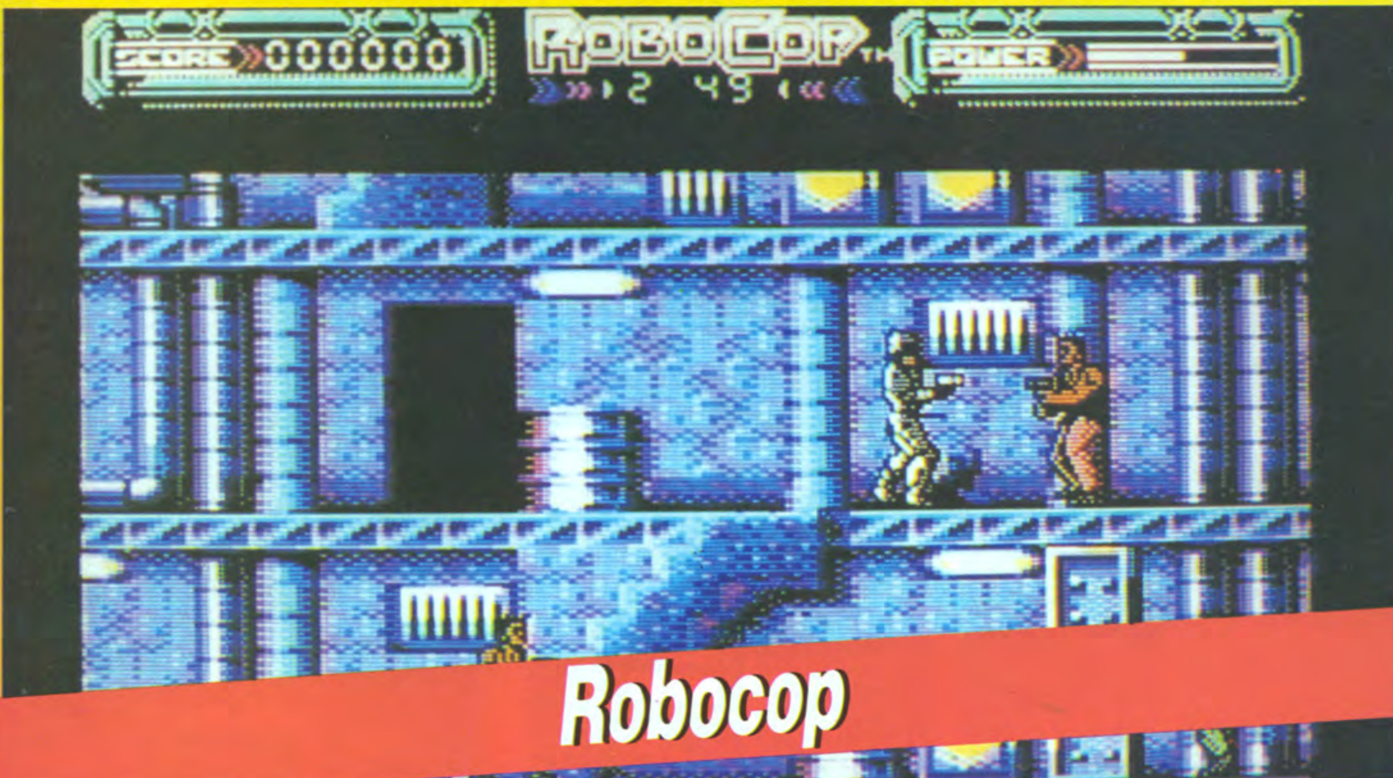
ΤΑ 12 ΠΟΛΕΜΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ

ΤΙΤΛΟΣ	ΓΡΑΦΙΚΑ	SPRITES	ANIMATION	ΗΧΟΣ	ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ	PLAYABILITY	ΓΕΝΙΚΑ
COMMANDO	7	8	7	6	8	8	8
GREEN BERRET	8	8	8	7	7	8	8
RAMBO II	7	6	6	5	7	7	6
IKARI WARRIORS	8	8	8	7	9	9	9
BAZOOKA BILL	4	3	2	2	4	2	2
JACKAL	4	3	3	2	3	4	3
PLATOON	8	9	8	6	7	8	8
FRONTLINE	5	6	5	4	7	5	5
GUERRILLA WAR	7	7	6	5	7	6	7
OPERATION WOLF	9	9	9	7	8	9	9
FERNADEZ	6	6	7	5	6	7	6
RAMBO III	8	8	7	8	8	7	8

Σημ: Η βαθμολογία είναι με άριστα το 10



Βαλτε τα πραγματα
στη ... ΘΕΣΗ τους
RAM
ΤΟ ΝΕΟ ΕΠΙΠΛΟ ΓΙΑ COMPUTER
ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΚΑΙ ΕΝΑ ΣΩΣΤΟ ΓΡΑΦΕΙΟ
ΜΟΝΟ
19900
Με ένα τηλεφώνημα
παράδοση στο σπίτι
χωρίς καμμία επιβάρυνση.
Σε 3 χρώματα
ΚΑΡΥΔΙ • ΛΕΥΚΟ • ΔΡΥΣ
ΜΕΤΑΛΟΤΕΧΝΙΚΑ
ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑ ΕΠΙΠΛΩΝ Hi Fi - TV ΚΑΙ COMPUTER
ΛΕΩΦΟΡΟΣ ΚΑΡΕΑ 35 • ΚΑΡΕΑΣ • 7661246, 7657734
ΤΗΛ 8219901



Robocop

Είδος **SHOOT 'EM UP** Υπολογιστής **SPECTRUM - CBM - AMSTRAD - AMIGA - ATARI ST**

Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ/ΔΙΣΚΕΤΑ** Κατασκευαστής **OCEAN** Διάθεση **OCEAN/IMAGINE HELLAS**

Χ. ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΣ

Η ταινία Robocop έκανε πάταγο όταν παίχτηκε πέρυσι στις εγχώριες κινηματογραφικές αίθουσες. Μιας και η υφή της ταινίας προσφέρεται για τη δημιουργία ενός καλού παιχνιδιού, λογικό ήταν οι software-εταιρίες να δείξουν κάποιο ενδιαφέρον για την απόκτηση της αδείας κατασκευής παιχνιδιού με ήρωα τον μεταλλικό αστυνόμο.

Τελικά τα δικαιώματα τα εξασφάλισε, όπως συνήθως, η Ocean. Παράλληλα η ιαπωνική coin-op εταιρία Data East έβγαλε τη δική της έκδοση του παιχνιδιού, η οποία ακόμη να βρει το δρόμο της στις ελληνικές Arcade-αίθουσες. Πληροφοριακά αναφέρω ότι το coin-op είναι ένα shoot 'em up με πλατφόρμες, δηλαδή κάτι σαν το Rolling Thunder.

Αν και το παιχνίδι της Ocean δεν είναι coin-op conversion, έχει πάρει αρκετά στοιχεία από το ηλεκτρονικό. Διαθέτει συνολικά εννέα πίστες, οι οποίες φορτώνονται ανά τρεις στον υπολογιστή. Η πλειοψηφία τους, όπως αναμενόταν, είναι της κατηγορίας shoot 'em up με οριζόντιο scrolling και λίγες πλατφόρμες. Στην πρώτη οδηγούμε τη μικροσκοπική φιγούρα του Robocop, καθώς κάνει την περιπολία του. Διάφοροι σκοτεινοί τύποι τον βομβαρδίζουν από το δρόμο και από τα παράθυρα. Οι σφαίρες πέφτουν βροχή και καθεμία που θα τον πετύχει του αφαιρεί ενέργεια. Όταν η ενέργεια φθάσει στο μηδέν, το παιχνίδι, σωστά μαντέψατε, τελειώνει. Ευτυχώς, πού και πού εμφανίζονται μπουκάλες με ενέργεια και κιβώτια με όπλα, τα οποία όμως εξαφανίζονται γρήγορα αν αργήσεις να τα πάρεις. Στη δεύτερη πίστα έχουμε χαιρετίσματα από το Operation Wolf, καθώς η απεικόνιση γυρίζει σε 3D και πρέπει με ένα στόχαστρο να χτυπήσουμε έναν παλιάνθρωπο που κρύβεται πίσω από το φουστάνι μιας κοπέλας, χωρίς να πετύχουμε την κοπέλα. Ας σημειώσω ότι σε όλες τις πίστες υπάρχει το χρονόμετρο, το οποίο δεν πρέπει να φθάσει στο μηδέν, γιατί...

Η τρίτη πίστα μας φέρνει πίσω στην πρώτη με ανεβασμένο βαθμό δυσκολίας. Η τέταρτη είναι ιδιόμορφη: Στην αριστερή πλευρά της οθόνης εμφανίζεται η φάτσα ενός εγκληματία. Στη δεξιά πλευρά εναλλάσσονται γρήγορα τμήματα προσώπων κακοποιών και πρέπει να πατήσουμε το Fire όταν ένα από τα τμήματα υπάρχει στη φάτσα της αριστερής πλευράς, σχηματίζοντας στο τέλος το ίδιο πρόσωπο. Ένα τεστ αντιδράσεων δηλαδή. Οι υπόλοιπες πίστες ακολουθούν τα βήματα της πρώτης και τρίτης με προσθήκη σκαλών και ασανσέρ και διάφορους βαθμούς δυσκολίας. Η πίστα εννέα είναι αναπαράσταση του φινάλε της ταινίας, όπου το κακό στέλεχος της εταιρίας OCP παίρνει ως όμηρο το διευθυντή και υποθέτω, μιας και δεν την έχω δει ακόμη αυτή την πίστα, ότι είναι μια υπόθεση τύπου Operation Wolf.

Το παιχνίδι όταν θα το πιάσετε στα χέρια σας θα σας φανεί υπερβολικά δύσκολο αλλά με λίγη επιμονή και εξοικείωση με τις κινήσεις θα

REVIEW

ROBOCOP: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Δεν περίμενα και πολλά από ένα game όπως το Robocop γιατί όλες οι ταινίες που η Ocean μετέτρεψε σε games για computers εκφυλίστηκαν σε maze, platform games και shoot' em ups. Δηλαδή, χιλιοπαιγμένα μοτίβα που εν τούτοις διαθέτουν κάποιες εθιστικές αρετές. Έτσι και το Robocop μετά από κάμποσα παιχνίδια γίνεται μανία. Αν σας αρέσουν παιχνίδια του τύπου Rolling Thunder, Green Beret πάρτε άφοβα. Αν ψάχνετε για το κάτι άλλο, κοιτάξτε αλλού.

Α. Λεκόπουλος

φθάσετε στο σημείο του «άλλο ένα παιχνίδι και θα το βγάλω». Ο βαθμός δυσκολίας και η ποικιλία που χαρακτηρίζουν το παιχνίδι θα σας κολλήσουν επάνω στο joystick για αρκετόν καιρό.Στον οπτικοακουστικό τομέα δεν υπάρχουν περιθώρια για επικρισεις. Το επίπεδο της Ocean είναι αρκετά υψηλό. Έτσι τα γραφικά που αρχίζουν κάπως μέτρια βελτιώνονται σταδιακά, τα ηχητικά εφέ είναι έξοχα, μονάχα η συμπαθητική μουσική δε δείχνει να δένει με το υπόλοιπο παιχνίδι. Θα πρέπει να επισημανθεί ότι από υπολογιστή σε υπολογιστή το παιχνίδι παρουσιάζει μικροδιαφορές. Εμείς το είδαμε σε CBM 64, ενώ στην έκδοση του Spectrum στο σύστημα ενέργειας υπάρχουν και τρεις ζωές, πράγμα που θα ήθελα να είχε και στην έκδοση του Commodore. Επίσης στο Spectrum τα πυρομαχικά είναι περιορισμένα, πράγμα που δε συμβαίνει στον CBM.

Εν τούτοις το παιχνίδι αναμένεται να έχει το ίδιο ενδιαφέρον και στους άλλους υπολογιστές. Πολύ καλό στην κατηγορία του, χωρίς να είναι κάτι το τρομακτικά πρωτότυπο και επαναστατικό.

8.2 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ	7.8 ANIMATION
7.4 ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ	7.6 ΜΟΥΣΙΚΗ ΕΠΕΝΔΥΣΗ
8.9 ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ	8.4 ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ



Turbo Cup

Είδος **CAR RACING SIMULATOR** Υπολογιστής **AMSTRAD ■ ATARI ST ■ AMIGA** Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ/ΔΙΣΚΕΤΑ** Κατασκευαστής **LORICIELS** Διάθεση **GREEK SOFTWARE**

Δ. ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ

Το Turbo Cup είναι ένα κλασικό car racing game, στο οποίο ο κύριος στόχος σας είναι να κερδίσετε όσα περισσότερα grand - prix μπορείτε έτσι ώστε να στεφθείτε πρωταθλητές. Τα πράγματα θα ήταν εύκολα για σας αν δεν υπήρχαν και άλλοι οδηγοί οι οποίοι φιλοδοξούν αφ' ενός να κατακτήσουν το πρωτάθλημα και αφ' ετέρου να σας πετάξουν έξω από την πίστα. Και όπως είναι φυσικό, η οδήγησή τους είναι άκρως επικίνδυνη μια και ποτέ δε μένουν σε ένα σταθερό σημείο. Αντίθετα πηγαίνουν συνεχώς δεξιά-αριστερά, προσπαθώντας να σας εμποδίσουν να κάνετε την προσπέραση. Το αυτοκίνητο που οδηγείτε είναι μία Porsche 944 Turbo, η οποία φαίνεται ότι είχε πρόβλημα με τα λάστιχά της, καθώς αν αναπτύξετε μεγάλη ταχύτητα (πάνω από 100 μίλια/ ώρα) το αυτοκίνητο ξεφεύγει από την πορεία του ακόμα και στον ίσιο δρόμο. Αυτό δυσκολεύει ακόμη περισσότερο την κατάσταση όσον αφορά τα προσπεράσματα. Ένα άλλο μειονέκτημα της 944 είναι η αργή (??!) επιτάχυνση. Έτσι, αν δοκιμάσετε να κάνετε προσπέραση σε ευθεία θα διαπιστώσετε προς μεγάλη σας απογοήτευση ότι ή θα χάσετε τον έλεγχο του αυτοκινήτου σας ή δεν θα προλάβετε την επόμενη στροφή. Βέβαια, όλα αυτά αναφέρθηκαν σαν μειονεκτήματα, αλλά στην ουσία δεν είναι για τον απλούστατο λόγο ότι το παιχνίδι δεν είναι για να παίξεις μόνο μία φορά. Μετά από μερικές κούρσες και αφού θα έχετε κάνει χρόνους για τους οποίους θα ντρεπόταν ακόμα και η γιαγιά σας, θα διαπιστώσετε μερικά «κολπάκια» τα οποία θα σας βοηθήσουν να

TURBO CUP: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Καλό παιχνιδάκι, δε λέω. Και στρίβει, και μαρσάρει, και τετακέ κάνει και... τρακάρει! Σίγουρα θα συναντήσετε δυσκολίες με τους άλλους οδηγούς, αλλά είμαι σίγουρος ότι θα τις ξεπεράσετε πολύ σύντομα. Εγώ λίγο θέλω για να γίνω πρωταθλητής. Εσείς?

Α. Λεκόπουλος



δώσετε μερικά μαθήματα οδήγησης στους υπόλοιπους οδηγούς.Πάντως, αρκετά σημαντικό ρόλο παίζει και ο χρόνος που θα κάνετε στον αναγνωριστικό γύρο, αφού συναρτήσει αυτού θα πάρετε θέση στην τελική κούρσα που είναι μόλις 2 γύροι.

Ας περάσουμε τώρα σε πιο ευχάριστα πράγματα - και αυτά είναι τα graphics του παιχνιδιού, τα οποία είναι πάρα πολύ καλά (αναφέρομαι στη version του ST). Η επιλογή χρωμάτων είναι πολύ καλή και τα sprites διακρίνονται τέλεια. Το scrolling της οθόνης, που σε τέτοια παιχνίδια παίζει σημαντικό ρόλο, δυστυχώς είναι πολύ απότομο. Μάλλον οι κύριοι της Loriciels βαρέθηκαν να φτιάχνουν συνέχεια scrolling ρουτίνες και προτίμησαν την εναλλαγή των χρωμάτων του δρόμου, δίνοντας έτσι την εντύπωση στον user ότι η οθόνη σκρολλάρει - πράγμα το οποίο φυσικά ζημιώνει το παιχνίδι. Τα background graphics είναι αρκετά ικανοποιητικά και με ωραίους χρωματισμούς. Τα ηχητικά εφέ του παιχνιδιού είναι άψογα αλλά είναι αισθητή η απουσία μουσικής επένδυσης. Το Animation είναι πολύ καλό και δεν έχει κανένα πρόβλημα.

Τελικά το Turbo Cup είναι πολύ καλό. Αν και έχει κάποια προβλήματα (κυρίως με το scrolling) σίγουρα δεν πρόκειται να το παρατηρήσετε γρήγορα, καθώς ο βαθμός δυσκολίας του είναι ιδανικός. Είμαι σίγουρος ότι θα ασχοληθείτε για πολύ καιρό μαζί του. (Το είδαμε σε ATARI ST).

8.3 ANIMATION	7.2 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ
8.8 ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ	6.8 SCROLLING
9.5 ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ	8.1 ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ



Dragon Ninja

Είδος **KARATE SIMULATOR** Υπολογιστής **SPECTRUM - AMSTRAD - CBM - ATARI ST - AMIGA** Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ/ΔΙΣΚΕΤΑ**

Κατασκευαστής **IMAGINE** Διάθεση **IMAGINE HELLAS**

Δ. ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ

Είναι γεγονός ότι έχουμε γεμίσει από karate games. Target Renegade, Street Fighter, Double Dragon κ.λπ. Το Dragon Ninja έρχεται με την προοπτική να ανταγωνιστεί τα προηγούμενα και μπορώ να πω ότι μάλλον θα τα καταφέρει. Κατ' αρχήν ας δούμε τι πρέπει να κάνετε στο παιχνίδι. Βασικός σας σκοπός είναι να κατατροπώσετε όσους περισσότερους ninja μπορείτε και να φτάσετε στο τέλος του level όπου σας περιμένει, ως γνωστόν, η μαμά - κοινώς ένα τεράστιο sprite που φαίνεται ότι έχει προηγούμενα μαζί σας. Αν καταφέρετε και περάσετε αρκετά levels θα είστε στην ευτυχή θέση να σώσετε τον πρόεδρο των Ηνωμένων Πολιτειών. Δυστυχώς η κόπια του παιχνιδιού που είδα ήταν ένα playable demo που είχε μόνο ένα level και έτσι δεν είμαι σε θέση να ξέρω τι γίνεται παρακάτω.

Ας δούμε τώρα μερικά πιο χρήσιμα πράγματα. Το sprite που ελέγχετε είναι αρκετά μεγάλο και ομολογουμένως κινείται πολύ ομαλά στην οθόνη. Ευτυχώς για σας, ο έλεγχός του γίνεται μόνο από joystick. Έχετε στη διάθεσή σας 8 επιθετικές κινήσεις (πατώντας fire και κινώντας ανάλογα τ𝜚 joystick) και 4 αμυντικές. Πάντως μην ανησυχείτε, θα τις μάθετε πολύ σύντομα. Τα αντίπαλα sprites που θα συναντήσετε είναι τεσσάρων ειδών και ξεκινούν από απλούς ninja πολεμιστές και φτάνουν μέχρι κάποιους άγριους κυρίους με σπαθιά, ρόπαλα κ.λπ. Φυσικά δε λείπουν και κάποιες αμαζόνες που σας δυσκολεύουν με κάτι ακροβατικά κόλπα. Περιττό να σας πω ότι πέφτει πολύ ξύλο και καλό θα ήταν για σας να προμηθευτείτε ένα καλό joystick ικανό να αντέξει βάρβαρους χειρισμούς. Κατά τη διάρκεια της περιπλάνησής σας θα βρείτε διάφορα όπλα (π.χ. μαχαίρι, ρόπαλο) τα οποία θα σας βοηθήσουν να καθαρίσετε κάπως την κατάσταση. Επίσης υπάρχουν και κάποιες κάψουλες (?), οι οποίες σας γεμίζουν την ενέργεια και σας ανανεώνουν το χρόνο. Ένα αρκετά χρήσιμο προσόν του sprite σας είναι η σούπερ μπουνιά, η οποία μπορεί να ξαπλώσει κάτω ακόμα και ολόκληρο στρατό από ninja. Όπως καταλαβαίνετε, από bonus το Dragon Ninja τα κα-

DRAGON NINJA: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Φτάνει, έλεος, όχι άλλο ξύλο. Με τόσα Karate games σε λίγο θα πρωταγωνιστήσουμε και σε ταινία, χωρίς κανένα πρόβλημα. Αφήστε που δεν τολμάει κανένας να μας κουνηθεί στο δρόμο. Τον τουλουμιάζουμε αμέσως.

Πέρα όμως απ' τ' αστεία, να πούμε ότι το Dragon Ninja έχει μεγάλη ποικιλία κινήσεων και φοβερά graphics. Ευτυχώς δηλαδή, γιατί δεν θα τη βγάζαμε καθαρή.
Kiai!!!

Α. Λεκόπουλος

ταφέρνει αρκετά καλά. Μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι όταν σας τελειώσει ο χρόνος βρίσκεστε αντιμέτωποι με το γνωστό Game Over αντί να χάνετε κάποια ζωή για παράδειγμα.

Τα graphics του παιχνιδιού είναι πολύ καλά (τουλάχιστον στη μία πίστα που είδα). Η επιλογή χρωμάτων είναι πετυχημένη, ενώ τα sprites ξεχωρίζουν πάρα πολύ καλά. Το scrolling της οθόνης είναι λίγο απότομο, χωρίς όμως αυτό να χαλάει τη γενική εικόνα του παιχνιδιού. Πάντως σε μηχανήματα όπως ο Atari και η Amiga νομίζω ότι δεν έπρεπε να υπάρχει αυτό το πρόβλημα. Από ηχητική άποψη δυστυχώς δεν μπορώ να σας διαφωτίσω γιατί το demo που είχα ήταν άφωνο. Φαντάζομαι όμως ότι θα είναι αρκετά προσεγμένο. Κάτι επίσης ευχάριστο είναι η ταχύτατη απόκριση του joystick-πράγμα αναγκαίο σε τέτοιου είδους παιχνίδια.

Το παιχνίδι κυκλοφορεί σε μία δισκέτα η οποία φορτώνει και στον Atari και στην Amiga και ως εκ τούτου καταλαβαίνετε ότι είναι ακριβώς το ίδιο και στους δύο υπολογιστές. Η μοναδική διαφορά που παρατήρησα ήταν ότι στον ST έτρεχε λίγο πιο γρήγορα και αυτό γιατί στην οθόνη κινούνταν λιγότερα sprites από αυτά της Amiga.

Λαμβάνοντας υπόψη το demo, το Dragon Ninja μάλλον αξίζει την προτίμησή σας. (Το είδαμε σε ATARI ST και AMIGA).

8,8 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ	8,9 ANIMATION
9,3 ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ	9,0 ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ



Off Shore Warrior

SOFTWARE REVIEW

Είδος **ARCADE/BOAT RACING SIMULATOR** Υπολογιστής **SPECTRUM ■ AMSTRAD ■ CBM ■ ATARI ST ■ AMIGA ■ PCs** Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ/ΔΙΣΚΕΤΑ** Κατασκευαστής **TITUS** Διάθεση **GREEK SOFTWARE**

Δ. ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ

Η Titus, μετά το Crazy Cars I και II, αποφάσισε να στρέψει το ενδιαφέρον της στις βάρκες. Έτσι μας παρουσιάζει το OFF SHORE WARRIOR, το οποίο είναι σχεδόν το ίδιο με το Live & Let Die της Domark. Πιο συγκεκριμένα, αυτή τη φορά δε χρειάζεται να βοηθήσετε τον James Bond αλλά τον ίδιο σας τον εαυτό. Έχετε λάβει μέρος σε κάτι τρελούς αγώνες με ταχύπλοα σκάφη και φυσικά θα πρέπει να τερματίσετε πρώτοι ή δεύτεροι αν δε θέλετε να σας πετάξουν έξω με τις κλωτσιές. Δυστυχώς για σας, όπως γίνεται συνήθως, για να μπορέσετε να τερματίσετε σε κάποια από τις δύο πρώτες θέσεις δεν αρκεί μόνο να ξεπεράσετε τους αντιπάλους σας. Πρέπει και να τους διαλύσετε είτε ρίχνοντάς τους πυραύλους είτε σπρώχνοντάς τους και αναγκάζοντάς τους να πέσουν πάνω στα πλαϊνά βράχια της πίστας. Αυτό είναι αρκετά εύκολο να γίνει στις πρώτες τρεις πίστες, αλλά και από 'κει και πέρα θα διαπιστώσετε ότι οι αντίπαλοί σας έχουν βάλει μυαλό και σας συμπεριφέρονται ανάλογα. Κάτι ακόμα χειρότερο για σας είναι το γεγονός ότι οι πύραυλοι που έχετε είναι περιορισμένοι και λιγότεροι από τον αριθμό των αντιπάλων σας. Άρα, εκτός από την οδήγηση, θα πρέπει να μάθετε και πολύ καλό σημάδι για να μπορέσετε να αξιοποιήσετε όλους τους πυραύλους σας. Ευτυχώς για σας χρόνος δεν υπάρχει, αλλά προσοχή γιατί αυτό δε σημαίνει ότι μπορείτε να πηγαίνετε με το πάσο σας. Αν καθυστερήσετε και δεν πάρετε μεγάλη διαφορά από τους ανταγωνιστές σας τότε προς μεγάλη σας έκπληξη θα διαπιστώσετε ότι ολίγο πριν τον τερματισμό θα σας περάσουν όλοι σαν σίφουνες ακόμα και αν τρέχετε με τη μέγιστη δυνατή ταχύτητα!

OFF SHORE WARRIOR: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Δε φτάνει δηλαδή που είμαστε κλεισμένοι στο γραφείο μας να αναπολούμε τη θάλασσα και τον ήλιο, κάποιοι επιμένουν να μας τα θυμίζουν και μάλιστα με καθόλου πρωτότυπο τρόπο.

Το Off Shore Warrior είναι ένα παιχνίδι πανομοιότυπο με το Live and Let Die. Αν είστε φίλοι των ταχύπλοων, με λίγη καλή θέληση μπορεί να σας αρέσει, αλλιώς... Ευτυχώς δηλαδή που έχει και καλό control.

Δ. Παυλής



΄Οπως είπα και πιο πριν, μπορείτε να διαλύσετε τους αντιπάλους σας με πυραύλους. Ευτυχώς που δεν ανασταίνονται, όπως εσείς. Προσέχετε όμως γιατί αν σας διαλύσουν και βρίσκεστε έξω από τα «όρια» της πίστας, τότε θα αργήσετε πολύ να ξεκινήσετε με αποτέλεσμα να χάσετε πολύτιμο χρόνο.

Τα γραφικά του παιχνιδιού δεν παρουσιάζουν τίποτα το ιδιαίτερο. Τα χρώματα είναι σωστά διαλεγμένα και τα sprites ξεχωρίζουν πολύ καλά ακόμα και στο πράσινο monitor (του Amstrad). Τα background graphics αρκετά καλά αλλά λίγα. Δε γεμίζουν ούτε το 1/3 της οθόνης. Ο ήχος είναι πολύ μέτριος και εκτός από το ΜΠΑΜ κάποιας έκρηξης ακούγεται και το μούγκρισμα της μηχανής. Ηχητική επένδυση δεν υπάρχει. Το control του σκάφους σας γίνεται με joystick ή πληκτρολόγιο και η απόκριση είναι αρκετά καλή. Τέλος, το scrolling της οθόνης είναι τέλειο και πολύ γρήγορο χωρίς να «σπάει».

Αν έχετε παίξει Live & Let Die τότε σίγουρα θα το βαρεθείτε από την πρώτη μέρα. Αν όχι, τότε το OFF SHORE WARRIOR θα μπορούσε κάλλιστα να συμπεριληφθεί στη συλλογή σας. (Το είδαμε σε AMSTRAD).

7.5 ANIMATION	7.0 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ
9.6 ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ	6.0 ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ
9.0 ΜΟΥΣΙΚΗ ΕΠΕΝΔΥΣΗ	7.8 ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ



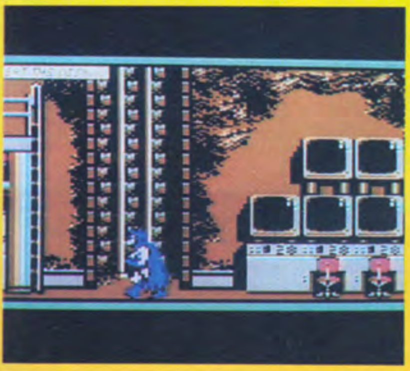
Batman

Είδος **ARCADE ADVENTURE/BEAT 'EM UP** Υπολογιστής **SPECTRUM ■ +3 ■ CBM ■ AMSTRAD ■ ATARI ST ■ AMIGA**
Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ/ΔΙΣΚΕΤΑ** Κατασκευαστής **OCEAN** Διάθεση **OCEAN/IMAGINE HELLAS**

Δ. ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ

Σας αρέσουν οι νυχτερίδες? Αν ναι, τότε το BATMAN είναι ό,τι πρέπει για σας. Πρόκειται για ένα μίγμα arcade adventure και beat 'em up παιχνιδιού που σίγουρα θα σας κάνει να χάσετε πολλά οκτάωρα μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας. Κατ' αρχήν θέλω να πω ότι το παιχνίδι δεν έχει καμία σχέση με το παλιό γνωστό Batman στο οποίο σαν στόχο είχατε τη συναρμολόγηση του Bat-craft. Εδώ, στο σημερινό Batman, τα πράγματα είναι πιο πολύπλοκα. ΄Εχετε δύο αποστολές να εκτελέσετε, οι οποίες δεν είναι καθόλου εύκολες. Και αυτό το παιχνίδι βασίζεται κυρίως στη συλλογή αντικειμένων, τα οποία χρησιμεύουν για τη λύση των μυστηρίων και των puzzles. Αλλά ας δούμε τι σας αναθέτει αυτή τη φορά η Ocean. Βασικός σας σκοπός είναι να νικήσετε δύο εχθρούς σας, τον Penguin (Πιγκουίνος?!) και τον Joker (αυτός πρέπει να είναι μεγάλο χαρτόμουτρο!). Ο Penguin μόλις ελευθερώθηκε από τη φυλακή, αποφάσισε να φτιάξει μια εταιρία κατασκευής ομπρελών κοντά στο γνωστό στέκι του, την πόλη Gotham. Φυσικά, το εργοστάσιο κατασκευής ομπρελών είναι μία πρόφαση - ο Penguin έχει εγκαταστήσει μέσα σ' αυτό ένα τεράστιο mainframe και φιλοδοξεί να το προγραμματίσει έτσι ώστε να εξουσιάζει όλο τον στρατό των penguins. Πραγματικά πρόκειται για ένα πολύ σατανικό σχέδιο. Εσείς, σαν Batman, θα πρέπει να βρείτε δισκέτες, κωδικούς, εργαλεία κ.λπ., κ.λπ. για να αχρηστεύσετε το πρόγραμμα και να σώσετε τον κόσμο. Ο άλλος κακός, ο Joker, έχει απαγάγει τον Robin, ένα φίλο σας, αφήνοντας για επισκεπτήριο μία κάρτα ... μπαλαντέρ (τι άλλο θα μπορούσε να ήταν?). Δε χρειάζεται φυσικά να σας πω ότι πρέπει να ελευθερώσετε τον Robin, όχι μόνο επειδή είναι φίλος σας, αλλά και επειδή η ζωή του κρέμεται από μία ασφάλεια (που πρέπει να εντοπίσετε και να αχρηστεύσετε).

Ας αφήσουμε τώρα τα περί αποστολών και ας δούμε το «ζουμί» του παιχνιδιού. Τα graphics είναι άψογα. Πολλά χρώματα στην οθόνη, λεπτομερή και μεγάλα sprites είναι μερικά από τα ατού του Batman. Τα background graphics είναι πάρα πολύ καλά, αν



BATMAN: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

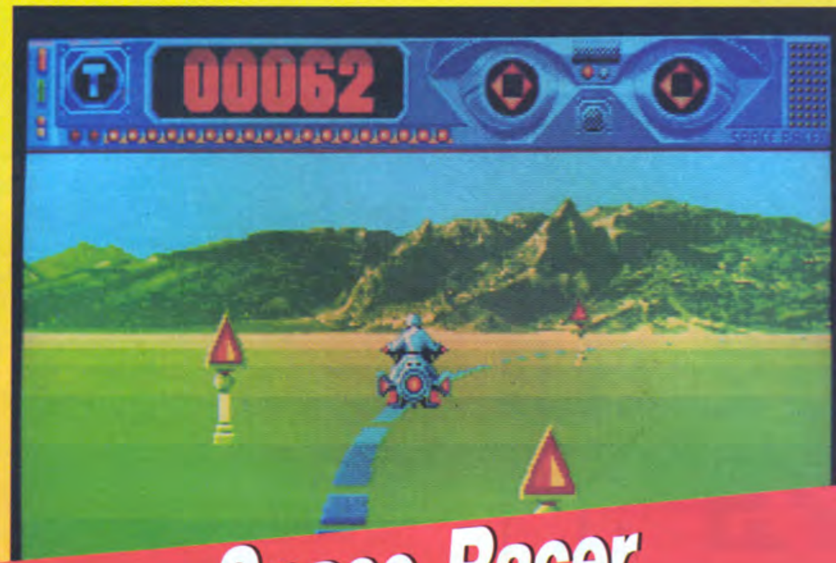
Σίγουρα τα γραφικά και ο ήχος του παιχνιδιού είναι άψογα. Όμως το σενάριο και το gameplay ακολουθούν τη γνωστή συνταγή: Βρες αντικείμενα, σκότωσε και κέρδισε. Τίποτα το πρωτότυπο. Αν δε σας αρέσει το πολύ περπάτημα/ψάξιμο, τότε θα ταλαιπωρήσετε άδικα τα νεύρα σας. Για τους φανατικούς του είδους είναι καλή εκλογή.

Χ. Μιχόπουλος

και λίγο χοντροκομμένα. Το animation είναι άψογο και δεν παρουσιάζει κανένα πρόβλημα. Ο ήχος είναι μια έκπληξη. Μια φανταστική μουσική υπόκρουση συνοδεύει το παιχνίδι και οπωσδήποτε το κάνει πολύ ευχάριστο. Φυσικά δεν μπορούσαν να υστερήσουν τα ηχητικά εφέ: είναι και αυτά πολύ προσεγμένα. Όσον αφορά το χειρισμό, τα πράγματα είναι εξίσου ενθαρρυντικά. Απαιτείται μόνο joystick και ευτυχώς για όλους μας η απόκριση είναι τέλεια. Στην αρχή θα δυσκολευτείτε λίγο μέχρι να μάθετε να ρίχνετε κλωτσιές και μπουνιές.

Συμπέρασμα: Αν σας αρέσουν τα arcade adventure games, αν θέλετε να απολαύσετε τα γραφικά, την πλοκή και τον ήχο του Batman, αν έχετε αρκετό χρόνο στη διάθεσή σας, τότε το Batman είναι ό,τι πρέπει για σας. (Το είδαμε σε CBM).

9.3	8.6
ANIMATION	ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ
8.5	8.8
ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ	ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ
9.9	9.0
ΜΟΥΣΙΚΗ ΕΠΕΝΔΥΣΗ	ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ



Space Racer

Είδος **RACING GAME** Υπολογιστής **AMSTRAD – ATARI – AMIGA – IBM**

Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ/ΔΙΣΚΕΤΑ** Κατασκευαστής **LORICIELS** Διάθεση **GREEK SOFTWARE**

Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

Έτος 2.132. Η βαρεμάρα πάνω στη γη έχει αρχίσει να γίνεται αφόρητη. Ο κόσμος έχει αρχίσει να μη βρίσκει καμιά ευχαρίστηση στις συμβατικές μορφές διασκέδασης και αναζητά κάτι άλλο. Το «άλλο» που ζητούσε το βρήκε στο πρόσωπο ενός νέου αγωνίσματος, που έχει τις ρίζες του στην αρχαία Ρώμη. Το πλήθος που διψάει για αίμα το αποδέχεται αμέσως και τρέχει σαν τρελό για να παρακολουθήσει τους αγώνες.

Για τι αγώνισμα πρόκειται? Είναι κάτι σαν αγώνας με μοτοσικλέτες, μόνο που αυτές δεν πατάνε στο έδαφος, αλλά πετάνε σε χαμηλό ύψος. Ταυτόχρονα, είναι κατάλληλα τροποποιημένες, έτσι ώστε να δέχονται στο μπροστινό τους μέρος ένα μικρό κανόνι laser.

Στο Space Racer, οδηγείτε μια τέτοια μοτοσικλέτα, παίρνοντας μέρος σ' έναν αγώνα ζωής και θανάτου. Όπως θα δείτε, θα χρειαστεί αρκετές φορές να χρησιμοποιήσετε το κανόνι που έχετε στο όχημά σας, για ν' ανοίξετε δρόμο ανάμεσα στους υπόλοιπους αγωνιζόμενους. Προσοχή μόνο γιατί το ίδιο κάνουν και αυτοί πάνω σας.

Το Space Racer ακολουθεί την παλιά και γνωστή συνταγή των racing games: είναι 3D και ο δρόμος έρχεται κατά πάνω σας. Ταυτόχρονα, τα background graphics που βρίσκονται στο βάθος στρίβουν ανάλογα με τη στροφή σας, ενώ οι υπόλοιποι αναβάτες τριγυρνούν αμέριμνοι και σας δημιουργούν διάφορα προβλήματα. Διαβάζοντας κανείς για «παλιά γνωστή συνταγή» μπορεί να φανταστεί ότι το Space Racer είναι ένα συνηθισμένο game.

Αν και στην ουσία είναι έτσι, το game είναι τόσο καλοφτιαγμένο που καθηλώνει τον παίχτη. Έχουμε αρκετά γρήγορο animation και καλοφτιαγμένα sprites, αν και με την ταχύτητα που τρέχουν δεν προλαβαί-

SPACE RACER: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Το Space Racer είναι ένα πολύ ευχάριστο παιχνίδι. Σε καθηλώνει απ' την πρώτη στιγμή και δεν σ' αφήνει να ξεκολλήσεις τα μάτια σου απ' το monitor γιατί ... έχασες.

Αν και το αντικείμενό του είναι κλασικό, δεν παύει να έχει μια δική του προσωπικότητα. Μπράβο στη Loriciels για το μουσικό θέμα.

Δ. Παυλής

νετε να παρατηρήσετε και πολλά πράγματα.

Οι πίστες στις οποίες τρέχετε είναι αρκετά μελετημένες και δεν είναι ούτε πολύ εύκολες ούτε ακατόρθωτες. Προσοχή στα σημάδια στις άκρες του δρόμου και στους άλλους αγωνιζόμενους και θα τα καταφέρετε στα σίγουρα.

Όλα αυτά πλαισιωμένα απ' το πολύ καλό μουσικό θέμα δίνουν ένα σχεδόν άριστο σύνολο. (Το είδαμε σε Atari ST).

9.2 ANIMATION	9.0 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ
7.9 ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ	9.4 ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ
9.4 ΜΟΥΣΙΚΗ ΕΠΕΝΔΥΣΗ	9.2 ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ



Technocop

Είδος **ARCADE ACTION** Υπολογιστής **ATARI ST** Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ/ΔΙΣΚΕΤΑ** Κατασκευαστής **GENESIS** Διάθεση **THOMAS SOFT**

Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

Το επάγγελμα του αστυνομικού είναι πολύ σκληρό κι επικίνδυνο. Φαντάζομαι πως θα το έχετε διαπιστώσει απ' το Police Quest. Ευτυχώς, οι προνοητικοί προγραμματιστές φρόντισαν να σας εφοδιάσουν στο συγκεκριμένο παιχνίδι με τα τελευταία τεχνολογικά επιτεύγματα για να σας βοηθήσουν στον πόλεμο κατά του εγκλήματος.

Όπως καταλαβαίνετε, στο Technocop παίζετε το ρόλο ενός αστυνομικού. Το παιχνίδι χωρίζεται σε δύο στάδια. Στο πρώτο στάδιο οδηγείτε το φοβερό αστυνομικό σας αυτοκίνητο στους επικίνδυνους δρόμους, κάνοντας περιπολία. Προσοχή όμως, γιατί κυκλοφορούν διάφοροι επικίνδυνοι τύποι με αυτοκίνητα και μοτοσικλέτες, που προσπαθούν να σας βγάλουν απ' το δρόμο. Μπορείτε ή να τους βγάλετε εσείς πρώτοι ή να τους πυροβολήσετε με το ενσωματωμένο κανόνι που διαθέτει το περιπολικό σας. Συγχρόνως πρέπει να έχετε τα μάτια σας καρφωμένα στο δείκτη που δηλώνει πόσο δυνατή είναι η ηλεκτρομαγνητική ασπίδα που προστατεύει το αυτοκίνητό σας.

Σαν καλός αστυνομικός που είστε, πρέπει να προστατεύσετε τους πολίτες απ' τους διάφορους κακοποιούς. Έτσι, σε κάποια στιγμή της περιπολίας, ο υπολογιστής του αυτοκινήτου σας ειδοποιεί για κάποιο έγκλημα που βρίσκεται σ' εξέλιξη. Ταυτόχρονα σας δίνει στοιχεία για τον εγκληματία (να ξέρετε και τι θα σας προκύψει) καθώς και πόσο χρόνο έχετε στη διάθεσή σας για να φτάσετε στο χώρο του εγκλήματος. Από δω και στο εξής δίνετε μια μάχη και με το χρόνο, για να φτάσετε έγκαιρα (και να πάρετε το ανάλογο bonus).

Απ' τη στιγμή που θα φτάσετε στον τόπο που εξελίσσεται το έγκλημα, το σκηνικό αλλάζει. Το αυτοκίνητο σταματάει και πηδάτε έξω εσείς. Ενώ μέχρι τότε βλέπατε το παιχνίδι από πίσω, τώρα το βλέπετε απ' το πλάι σε στυλ left-to-right-scrolling. Εδώ έχετε να κάνετε με τους διάφορους κακοποιούς που κυκλοφορούν μέσα στο σπίτι. Είστε οπλισμένοι με δύο όπλα: το ένα σκοτώνει και το άλλο αιχμαλωτίζει. Βέβαια, τελικός σας στόχος είναι ο εγκληματίας του οποίου τα στοιχεία σας δόθηκαν στο περιπολικό. Οι υπόλοιποι κακοποιοί που συναντάτε είναι απλά εμπόδια.

Στο κάτω μέρος της οθόνης φαίνεται το χέρι σας (το υποθετικό, έτσι?) πάνω στο οποίο υπάρχει ένα ρολόι που έχει ενσωματωμένο radar, (που σας δείχνει πού βρίσκεται ο κακοποιός) και διάφορες άλλες χρήσιμες πληροφορίες. Σημειώστε ότι έχετε περιορισμένο χρόνο στη διάθεσή σας για να κάνετε τη σύλληψη. Αν όλα πάνε καλά παίρνετε τα bonus points που αντιστοιχούν στον κακοποιό και γυρνάτε στο αμάξι για την επόμενη σύλληψη. Τα γραφικά του Technocop είναι ένα απ' τα μεγάλα του ατού.

Πολύ προσεγμένο είναι και το animation (έχει δοθεί μεγάλη βάση στις λεπτομέρειες), ενώ ο ήχος προσθέτει και αυτός πολλά.

Το Technocop είναι ένας τέλειος συνδυασμός arcade - action game και, το κυριότερο, είναι playable.

TECHNOCOP: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Πώς μ' αρέσει να κομματιάζω εγκληματίες με τ' όπλο μου, δεν μπορείτε να φανταστείτε. Το Technocop είναι ένα γρήγορο, σκληρό και ρεαλιστικό game. Και τι ντεκόρ! Για προσέξτε τα συνθήματα στους τοίχους.

Γρήγορα ανακλαστικά και καθόλου έλεος. Να τι χρειάζεται το Technocop. Viva hate.

Γ. Κυπαρίσσης.

8.9 ANIMATION	9.2 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ
9.1 ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ	8.9 ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ
8.5 ΜΟΥΣΙΚΗ ΕΠΕΝΔΥΣΗ	9.1 ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ

Η ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΚΑΤΑΝΑΛΩΣΗ ΕΙΝΑΙ ΕΠΕΝΔΥΣΗ

HANTAREX

ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΜΕ ΤΗΝ ΥΠΟΓΡΑΦΗ



ΕΜΕΙΣ ΕΓΓΥΟΥΜΑΣΤΕ ΤΗΝ ΑΜΕΣΗ ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΗ ΑΠΟΔΟΣΗ ΤΗΣ ΕΠΕΝΔΥΣΗΣ ΣΑΣ.

- Η τεράστια αποθήκη στα ιδιόκτητα κτίριά μας, σας εξασφαλίζει άμεση παράδοση.
- Η εργοστασιακή δομή και το Know-How του πολυεθνικού ομίλου Hantarex εγγυάται το άψογο σέρβις του μηχανήματος, χωρίς καμιά καθυστέρηση.
- Η μεγάλη ποικιλία των λύσεων που προσφέρουμε (PC/XT, PC/AT, PC/386 σε διάφορες ταχύτητες και εσωτερική διαμόρφωση) εξασφαλίζει τον καλύτερο λόγο κόστους απόδοσης.

Selcon · HANTAREX: ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ 35 · 167 77 ΕΛΛΗΝΙΚΟ · ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ. 9910950, 9925104, 9930035 TLX: 219875 ANTA GR · FAX: 9932801

PIXEL / Software Boutique



DRAGON NINJA

Δράση και κίνδυνος στο φοβερό coin-op των φανταστικών γραφικών

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	OP026SC	1500	1350
Κασέτα για Amstrad	OP026AC	1500	1350
Κασέτα για Commodore	OP026CC	1500	1350
Δισκέτα για Spectrum +3	OP026SD	2250	2000
Δισκέτα για Amstrad 6128	OP026AC	2250	2000
Δισκέτα για Commodore	OP026CD	1850	1650
Δισκέτα για Atari ST	OP026ST	2950	2600
Δισκέτα για Amiga	OP026CA	2950	2600

RAMBO III

O John Rambo σ' ένα game δράσης και ωραίων γραφικών

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	OP013SC	1400	1250
Κασέτα για Amstrad	OP013AC	1400	1250
Κασέτα για Commodore	OP013CC	1400	1250
Δισκέτα για Spectrum +3	OP013SD	1900	1700
Δισκέτα για Amstrad 6128	OP013AD	1900	1700
Δισκέτα για Atari ST	OP013ST	2950	2600
Δισκέτα για Amiga	OP013CA	2950	2600

WEC LE MANS

Το παιχνίδι - δοκιμασία σε νέα συσκευασία με αυτοκόλλητο

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	OP025SC	2000	1750
Κασέτα για Amstrad	OP025AC	2000	1750
Κασέτα για Commodore	OP025CC	2000	1750
Δισκέτα για Spectrum +3	OP025SD	2400	2100
Δισκέτα για Amstrad	OP025AD	2400	2100
Δισκέτα για Commodore	OP025CC	2400	2100
Δισκέτα για Amiga	OP025CA	2950	2600
Δισκέτα για Atari ST	OP025ST	2950	2600

DOUBLE DRAGON

Η πετυχημένη μεταφορά στους υπολογιστές του πολύ καλού arcade action game

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP017SC	1800	1550
Κασέτα για Amstrad	GP017AC	1800	1550
Κασέτα για Commodore	GP017CC	1800	1550
Δισκέτα για Amstrad 6128	GP017AD	2400	2200
Δισκέτα για Spectrum +3	GP017SD	2400	2200
Δισκέτα για Commodore	GP017CD	2100	1900
Δισκέτα 3 1/2" για IBM PC	GP017PC3	3500	3000
Δισκέτα 5 1/4" για IBM PC	GP017PC5	3500	3000

MATA HARI

Κατασκοπία και γυναικεία πονηριά, συνδυασμένες έξοχα σ' ένα πολύ όμορφο arcade game

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	GP034AC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad	GP034AD	2400	2200

FIRE & FORGET

Ένα γρήγορο και δυνατό shoot'em up

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP033SC	1600	1450
Κασέτα για Amstrad	GP033AC	1600	1450
Δισκέτα για Amstrad 6128	GP033AD	2400	2200
Δισκέτα 5 1/4" για IBM PC	GP033PC5	3500	3150



L' ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

Το γαλλικό παιχνίδι που συγκλόνισε την Ευρώπη

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	OP010SC	2000	1750
Κασέτα για Amstrad	OP010AC	2000	1750
Κασέτα για Commodore	OP010CC	2000	1750
Δισκέτα για Spectrum +3	OP010SD	2400	2100
Δισκέτα για Amstrad 6128	OP010AD	2400	2100
Δισκέτα για Commodore	OP010CD	2400	2100
Δισκέτα για Atari ST	OP010ST	2950	2600
Δισκέτα για Amiga	OP010CA	2950	2600
Δισκέτα για 5 1/4" IBM PC	OP010PC5	2950	2600

AFTERBURNER

Το «νευρικό» coin-op που θα σας ξετρελάνει

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP035SC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	GP035AC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	GP035CC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad 6128	GP035AD	2400	2200

PAC MANIA

Με τι λόγια να περιγράψει κανείς αυτό το φοβερό 3D Pacman?

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP018SC	1800	1550
Κασέτα για Amstrad	GP018AC	1800	1550
Κασέτα για Commodore	GP18CC	1800	1550
Δισκέτα για Spectrum +3	GP018SD	2400	2100
Δισκέτα για Amstrad 6128	GP018AD	2400	2100
Δισκέτα για Atari ST	GP018ST	3500	3000
Δισκέτα για Amiga	GP018CA	3500	3000



F16 COMBAT PILOT

Ένα φανταστικό Air Combat Simulation

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4" για IBM PC	GP037PC5	4900	4400

BARBARIAN II

Η συνέχεια της μάχης με τον ύπουλο Drax

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP016SC	1800	1550
Κασέτα για Commodore	GP016CC	1800	1550
Κασέτα για Amstrad	GP016AC	1800	1550
Δισκέτα για Amstrad 6128	GP016AD	2400	2200
Δισκέτα για Spectrum +3	GP016CD	2400	2200

PIXEL High·Tech Boutique

Διαλέξτε τώρα δώρα υψηλής τεχνολογίας!



AM/FM PIXEL RADIO

Η ελεύθερη ραδιοφωνία στην τσέπη σας.

Ένας πανίσχυρος δέκτης ραδιοφωνικού σήματος που σας ακολουθεί παντού.

Τα κύματα FM και AM δεν έχουν να σας κρύψουν κανένα μυστικό. Με το πολύ όμορφο αυτό ραδιοφωνάκι μπορείτε ανά πάσα στιγμή ν' ακούτε στερεοφωνικά τον αγαπημένο σας σταθμό - οπουδήποτε. Φυσικά, απαλλάσσεστε απ' τις σκοτούρες της συχνής αλλαγής μπαταριών, αφού το ραδιοφωνάκι λειτουργεί με ηλιακή ενέργεια.



ΖΟΥΛΗΞΤΕ ΤΑ!|ΠΑΤΗΣΤΕ ΤΑ!

Έχετε νεύρα! Πολλά νεύρα! Κάι θέλετε κάπου να ξεσπάσετε ... η απλά θέλετε να διασκεδάσετε ζουλώντας τα, πατώντας τα και βλέποντάς τα να γίνονται σε λίγο όπως πρώτα!

Επιτρέψτε μας να σας συστήσουμε τον κύριο και την κυρία Ζουληχτίδου, τα δύο PIXELοκουκλάκια μας, φτιαγμένα από την πιο τρελή ύλη. Χτυπήστε τα, λιώστε τα, αλλά προπαντός ... χαρίστε τα!

Δεν είναι ΤΑ χριστουγεννιάτικα δωράκια;



ΤΟ ΞΥΠΝΗΤΗΡΙ ΤΩΝ ΟΝΕΙΡΩΝ ΣΑΣ

Ποιά είναι η πιο αντιπαθητική και απάνθρωπη οικιακή συσκευή που γνώρισε ποτέ η ανθρωπότητα; Μα φυσικά το ... ξυπνητήρι! Αν λοιπόν έχετε ξοδέψει όλες τις οικονομίες σας χτυπώντας στον τοίχο ένα ξυπνητήρι την ημέρα, τότε τρέξτε και αγοράστε το ρολόι-μπάλα του PIXEL. Κι όταν χτυπήσει το πρωί, πετάξτε το με όλη σας τη δύναμη στο πάτωμα, γιατί μόνο έτσι σταματαεί!

Βρίσκεται μέσα σε μπάλες μπάσκετ και τέννις, ειδικά για φιλάθλους ... υπναράδες!



JOGGING... a la PIXEL

Δεν νομίζουμε εσείς, νέα παιδιά, να μην ασχολείστε με τα σπορ! Χρειάζεστε λοιπόν τη φόρμα PIXEL. Με ειδική επένδυση, ζεστά νεανικά χρώματα για άνεση, κέφι και πολλές πολλές επιδόσεις!

Μια ιδανική λύση για όσους αγαπούν το τρέξιμο ή το περπάτημα ή έστω το... "DECATHLON".



PIXEL FLIP WATCH

Απ' τη μια μεριά ηλεκτρονικό ρολόϊ, ημερολόγιο και χρονόμετρο. Απ' την άλλη calculator με touch-on πληκτρολόγιο...

...και ΟΛΑ αυτά σε μέγεθος ρολογιού. Φορέστε το στο χέρι σας και χαρείτε την άνεση που προσφέρει το πανέξυπνο σύστημα flip-side. Έχετε το calculator και κάνετε υπολογισμούς, αλλά θέλετε να δείτε την ώρα; Με μια απλή κίνηση το επάνω μέρος της συσκευής γυρίζει και φέρνει στην επιφάνεια το ρολόϊ. Δεν είναι θαύμα;



PIXEL SUPER COLLEGE

Η καινούργια νότα στο σπορ ντύσιμο! Μια χαρούμενη, φανταστική εμφάνιση, που με το απίθανο παιχνίδι των χρωμάτων σας κάνει να ξεχωρίζετε κάθε στιγμή.

Διαλέξτε τώρα το φωτεινό πράσινο, το ζεστό κίτρινο ή το αγαπημένο σας γκρι, παρέα με το μπλε.

Το μπλε θα το βρείτε σε συνδυασμό με το χαρούμενο κίτρινο. Αν η επιλογή είναι πολύ δύσκολη, τότε προτιμήστε... ένα από κάθε χρώμα!



POCKET MEMO

Μια πανέξυπνη συσκευή που πρέπει να έχετε πάντα μαζί σας.

Ηλεκτρονικό ALARM CLOCK, τηλεφωνική ατζέντα και touch-on calculator, ένας τέλειος συνδυασμός με απίθανα έξυπνο σύστημα επιλογής: η συσκευή κλειστή σας παρουσιάζει το ρολόι. Ανοίγετε το επάνω μέρος του Pocket Memo και ιδού η ατζέντα! Θέλετε να κάνετε κάποιους υπολογισμούς; Πηγαίνετε τον επιλογέα στο «calculator» και είστε έτοιμοι.







ΞΥΠΝΗΤΗΡΙ-ΡΟΛΟΪ ΠΟΡΤΑΤΙΦ-ΡΑΔΙΟΦΩΝΟ

Από την κονσόλα ελέγχου του διαστημοπλοίου Star Trek κατορθώσαμε να κλέψουμε αυτή τη συσκευή: Είναι ραδιόφωνο AM-FM, είναι digital ρολόι-ξυπνητήρι, είναι πορτατίφ και παίρνει τρία διαφορετικά σχήματα. Βρίσκεται στο σύνορο αυτού που ονομάζουμε «μοντέρνα γραμμή» στο δωμάτιό σας.

Κάντε όλα τα κομοδίνα να ζηλέψουν ... χαρίστε ή ζητήστε να σας χαρίσουν το πορτατίφ του αύριο!

Ντοσιέ VIP planner: Ο ΚΟΜΨΟΣ ΓΡΑΜΜΑΤΕΑΣ- ΔΩΡΟ!

Το ντοσιέ VIP planner είναι ένας κομψός, πρακτικός και μικρός γραμματέας. Στις σελίδες του χωρούν όλες οι πληροφορίες που χρειάζεται ένας σύγχρονος επαγγελματίας, μαζί με ένα στυλό και ένα μικρό calculator. Τι να το κάνετε; Μα μόνο τον εαυτό σας σκέφτεστε; Δεν θα κάνετε δώρο στον μπαμπά σας;

Χαρίστε του ένα φίλο ... ένα VIP planner!

Κονσολα PIXEL

Μόνο για computerized D.Js.

Στα party του '50 και του '60, υπήρχε ένα φορητό πικάπ και πολλοί μικροί δίσκοι... αλλά στα party του 2000 θα υπάρχει ο super μίκτης του PIXEL, ένα μηχάνημα στα σύνορα του σημερινού high-tech!

Ενσωματωμένο μικρόφωνο, κασετόφωνο, ψηφιακό ταμπλώ ελέγχου, μίξη μουσικής, φωνής και τρελών computerized εφέ, από ειδικό κύκλωμα ήχου, σε μια πολύχρωμη καταπληκτική εμφάνιση! Αν θέλετε ένα party... επιστημονικής φαντασίας.





Σε κάθε PIXEL θα βρίσκεται η High-Tech Boutique με τις περιγραφές προϊόντων υψηλής τεχνολογίας.

PIXEL / High-Tech Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

(Σημειώστε με ένα Χ το αντίστοιχο κουτάκι μεγέθους/χρώματος και με αριθμό την ποσότητα, συνολική αξία και σύνολο).

ΕΙΔΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ ΜΟΝΑΔΑΣ*	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
POCKET MEMO		3.900 ΔΡΧ.	
AM/FM PIXEL SOLAR-RADIO		7.300 ΔΡΧ.	
Ντοσιέ VIP planner		5.900 ΔΡΧ.	
PIXELOKOYKΛΑΚΙΑ ☐ Αγόρι ☐ Κορίτσι		1.450 ΔΡΧ.	
PIXEL FLIP WATCH		5.700 ΔΡΧ.	
JOGGING... a la Pixel ΧΡΩΜΑ: ΚΟΚΚΙΝΟ ☐ ΜΑΥΡΟ ☐ ΜΕΓΕΘΟΣ: S ☐ M ☐ L ☐ S ☐ M ☐ L ☐		7.800 ΔΡΧ.	
PIXEL SUPER-COLLEGE ΧΡΩΜΑ: ΚΙΤΡΙΝΟ ΠΡΑΣΙΝΟ ΜΠΛΕ ΓΚΡΙ M ☐ L ☐ M ☐ L ☐ M ☐ L ☐ M ☐ L ☐		3.500 ΔΡΧ.	
ΚΟΝΣΟΛΑ PIXEL		22.500 ΔΡΧ.	
ΞΥΠΝΗΤΗΡΙ-ΜΠΑΛΑ ☐ Τέννις ☐ Μπάσκετ		3.300 ΔΡΧ.	
ΠΟΡΤΑΤΙΦ - ΡΑΔΙΟΡΟΛΟΪ ☐ Άσπρο ☐ Μαύρο		18.700 ΔΡΧ.	
		ΣΥΝΟΛΟ	______ ΔΡΧ.

Ελάχιστο χρονικό περιθώριο αποστολής, 20 ημέρες

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

Τ.Κ. ________ ΠΟΛΗ ________ ΤΗΛ. ________

*Θέλω να μου στείλετε με αντικαταβολή τα παραπάνω αντικείμενα. Αν δεν μείνω ικανοποιημένος από την αγορά μου μπορώ να επιστρέψω **εντός δέκα ημερών** το προϊόν και θα επιστραφεί εξ ολοκλήρου το ποσόν που κατέβαλα. Τα ταχυδρομικά έξοδα επιστροφής βαραίνουν εμένα.*

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ________ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ________

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ ________ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ________

Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 16%. Η προσφορά θα διαρκέσει μέχρι να εξαντληθούν τα προϊόντα.

Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:

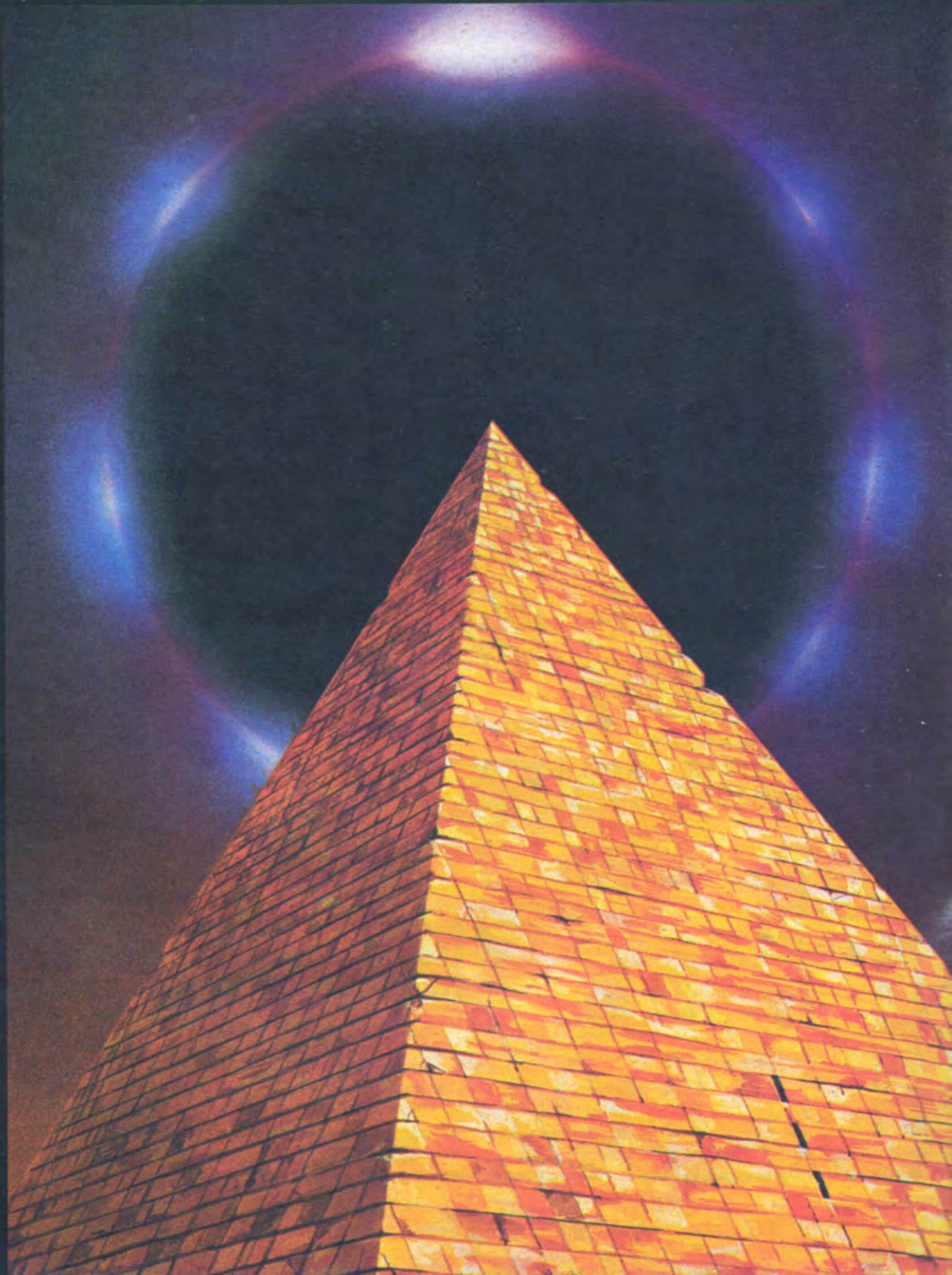
COMPUPRESS, (PIXEL HIGH TECH BOUTIQUE), Λ. Συγγρού 44, ΑΘΗΝΑ 117 42.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

SPECIAL

TOTAL ECLIPSE

Του Κ. Βασιλάκη



Αρχαία Αίγυπτος. Ίσως ο πιο μυστηριώδης τόπος στην ανθρώπινη Ιστορία. Χρονολογία κάπου 600π.Χ. Ο αρχιερέας του Re (ο Re είναι γιος του θεού του Ήλιου), για κάποιο λόγο ο οποίος δεν μας αφορά, έχτισε μια πυραμίδα, και στο πιο ψηλό δωμάτιό της έβαλε ένα βωμό στον Re. Και μια μέρα που δεν είχε τίποτε καλύτερο να κάνει, έδωσε μια κατάρα που έλεγε ότι αν κάτι εμπόδιζε τις ακτίνες του ήλιου να φτάσουν κατά τη διάρκεια της μέρας στο βωμό, εκτός από σύννεφα, ομίχλη, πουλιά και μεγάλα σιδερένια πουλιά, αυτό το κάτι θα καταστρεφόταν αμέσως.

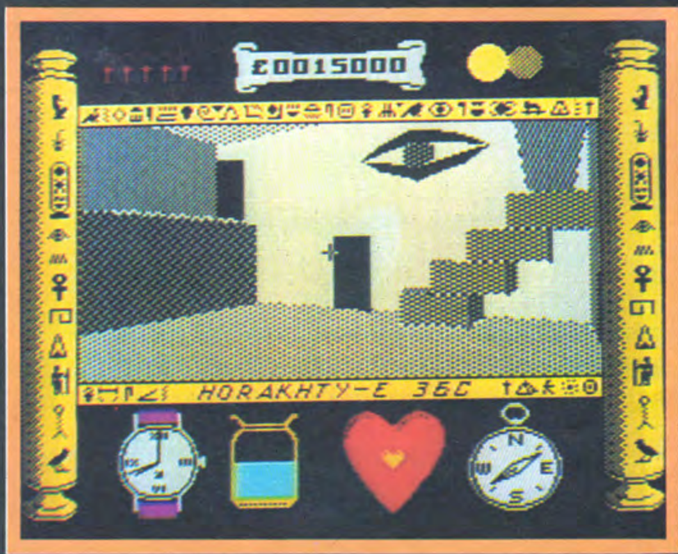
Τώρα βρισκόμαστε στα 1930 (γρήγορα που περνάει ο καιρός, έτσι δεν είναι;). Ο ίδιος ο αρχιερέας έχει ξεχάσει την κατάρα που έχει δώσει. Οι αρχιερείς ξεχνούν γρήγορα (ή τουλάχιστον σε 2500 χρόνια), ο Re όμως ποτέ. Ο Re θυμάται και μάλιστα σύντομα θα έχουμε νέα του, αφού πάνω από την Αίγυπτο θα γίνει μια ολική έκλειψη ηλίου (μόλις μάθατε από πού προέρχεται ο τίτλος του παιχνιδιού). Αν δεν καταλάβατε τι σημαίνει αυτό, σας λέμε ότι το φεγγάρι θα μπει μπροστά στον ήλιο κατά τη διάρκεια της ημέρας, και έτσι θα εμποδίσει τις ακτίνες του να φτάσουν στο βωμό του Re. Ναι, αυτό σημαίνει ότι ο Re θα θυμηθεί την κατάρα που έχει δοθεί, και μόλις συμπληρωθεί η ολική έκλειψη του ήλιου το φεγγάρι θα καταστραφεί ολοκληρωτικά. Η καταστροφή του φεγγαριού βέβαια θα φέρει αποτελέσματα που κάθε άλ-

REVIEW

λο παρά επιθυμητά είναι για τον κόσμο μας. Για παράδειγμα σας αναφέρω αυξημένη ηφαιστειακή δράση, αύξηση της στάθμης της θάλασσας, επιστροφή των πτεροδακτύλων και των δεινοσαύρων, μια νέα εποχή παγετώνων, την έναρξη θερμοπυρηνικού πολέμου ή το να πάρει χρυσό μετάλλιο στην επόμενη Ολυμπιάδα κάποιος Έλληνας. Τέλος πάντων, για να μην τα πολυλογούμε, εσείς είστε αυτός που για μια ακόμη φορά θα πρέπει να σώσετε τον κόσμο.

Η έκλειψη του ήλιου θα γίνει στις δέκα το πρωΐ στις είκοσι έξι Οκτωβρίου 1930. Εσείς ξεκινάτε στις είκοσι τρεις του Οκτώβρη και μετά από τριών ημερών ταξίδι καταφέρνετε να φτάσετε στο χωριό Ankh-Arah που τυγχάνει να είναι το κοντινότερο χωριό στην πυραμίδα που σας ενδιαφέρει, αφού έχετε χρησιμοποιήσει κάθε μέσο που θα μπορούσατε να φανταστείτε και πολλά απ' αυτά που ποτέ δεν θα θέλατε να χρησιμοποιήσετε, μια και κανένας δεν δέχτηκε να σας βοηθήσει στο κοσμοσωτήριο αυτό έργο σας (ποιός αλήθεια θα πίστευε μια τόσο ανόητη ιστορία;). Το χωριό Ankh-Arah είναι όπως τα περισσότερα, αν όχι όλα, χωριά της Βόρειας Αφρικής: στεγνοί και σκονισμένοι δρόμοι, τετράγωνα ασβεστωμένα σπίτια και ένα πηγάδι από πέτρα στην κεντρική πλατεία. Κατεβαίνοντας από το προτελευταίο μεταφορικό μέσο σας ως την πυραμίδα, προσγειώνεστε για μια ακόμη φορά σχεδόν με το κεφάλι. Ο καμηλιέρης σας δείχνει με τα δάχτυλα πόσα του χρωστάτε και εσείς τον πληρώνετε απρόθυμα, βρίζοντας από μέσα σας την αντίληψη των ντόπιων περί φιλοξενίας. Το «από μέσα» δεν έχει σημασία όμως. Άλλωστε κανείς σ' αυτό το μέρος δεν μιλάει τη γλώσσα σας.

Αυτό όμως είναι πραγματικά δίκοπο μαχαίρι. Γιατί, αφού παίρνετε τις βαλίτσες σας, χρειάζεστε κάπου



μισή ώρα για να βρείτε το μοναδικό πανδοχείο του χωριού, μια και είναι αδύνατο να ρωτήσετε κάποιο ντόπιο να σας δείξει. Όταν το βρείτε, διαπιστώνετε ότι μόνο κατ' ευφημισμό θα μπορούσε να ονομάζεται πανδοχείο: δύο υπνοδωμάτια, με σκεπές που σας κάνουν να προσεύχεστε να μην βρέξει τη νύχτα και άλλο ανάλογο σύγχρονο εξοπλισμό. Ο ιδιοκτήτης, που μένει στο διπλανό αχυρώνα, συγγνώμη σπίτι, σας δείχνει το δωμάτιό σας και φυσικά πληρώνεται προκαταβολικά, στη συνηθισμένη αναλογία τιμών που χρεώνουν οι ντόπιοι στους ξένους, κάπου 1:10 δηλαδή. Το «κρεβάτι» σας είναι ένας σωρός άχυρα, σκεπασμένος με μια κουβέρτα, και εδώ σκέφτεστε ότι καλά είναι, πριν το επόμενο ταξίδι, να γίνετε για λίγο καιρό βοηθός φακίρη.

Ο κόκορας του ιδιοκτήτη σας ξυπνάει πολύ πρωΐ, δείχνοντας έτσι πόσο άδικα ανησυχούσατε επειδή δεν φέρατε ξυπνητήρι μαζί σας. Τεντώνεστε λίγο άβολα και σκέφτεστε πόσο τυχερός είστε που ο ιδιοκτήτης δεν χρεώνει έξτρα για τα έντομα και τα ζωύφια.

Η μεγάλη μέρα έχει φτάσει. Τρεις και μισή ακόμη ώρες. Όχι, ο πανικός δεν βοηθάει. Είναι καλύτερο να μείνετε όσο το δυνατόν πιο ήρεμος. Μαζεύετε έτσι τα λιγοστά πράγματα που θα σας χρειαστούν, για να ακριβολογούμε δηλαδή ένα ρολόι, ένα μπουκάλι με νερό για να ξεδιψάτε (ξέρετε πόση ζέστη κάνει μέσα στις Αιγυπτιακές πυραμίδες) ένα ρεβόλβερ, πολλές σφαίρες και μια πυξίδα χρήσιμη βέβαια στο να προσανατολίζεστε μέσα στην πυραμίδα, αλλά και κατά τη διαδρομή σας προς αυτή.

Μετά από λίγο φτάνετε στο αεροδρόμιο της περιοχής, που δεν είναι τίποτε άλλο από μια μεγάλη έκταση ξερού εδάφους. Εκεί είναι ο μηχανικός, που σας έχει ετοιμάσει το τελευταίο μεταφορικό μέσο προς την πυραμίδα: ένα μονοκινητήριο που φαίνεται να έχει ξεμείνει εκεί από τον πρώτο παγκόσμιο πόλεμο. Φυσικά ο μηχανικός περιμένει να πληρωθεί από σας, όπως θα περίμενε κάθε ντόπιος, δηλαδή στη δεκαπλάσια τιμή απ'



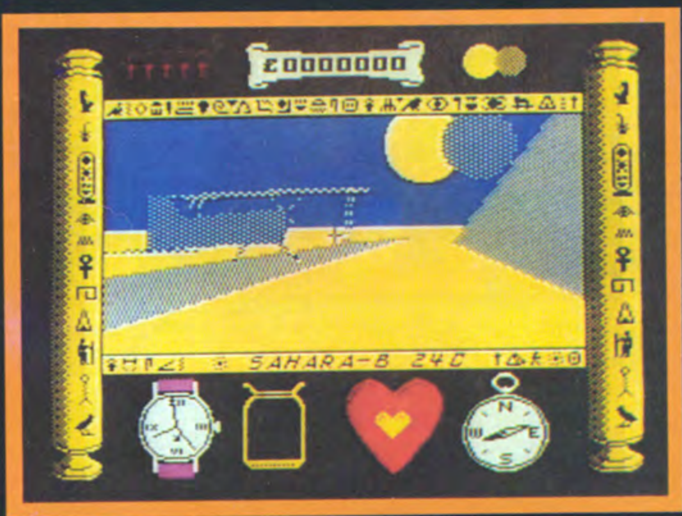
SPECIAL REVIEW

ό,τι θα έπρεπε. Ο μηχανικός σας βάζει μπρος τον κινητήρα και σας χαιρετάει φιλικά, ενώ σας βλέπει να απογειώνεστε. Εσείς σκέφτεστε ότι ίσως είναι ο τελευταίος άνθρωπος που βλέπετε.

Μετά από μια περίπου ώρα πτήσης, που εντελώς αναπάντεχα ήταν χωρίς ιδιαίτερα προβλήματα, κάνετε μια σχετικά καλή προσγείωση δίπλα στην πυραμίδα. Εδώ αρχίζουν τα δύσκολα.

Εδώ, βέβαια, αρχίζει και το πραγματικό παιχνίδι. Διαλέγετε τα controls και αρχίζετε. Στην οθόνη βλέπετε διάφορες ενδείξεις: στο μέσον είναι το παράθυρό σας στον κόσμο: από εκεί βλέπετε το τι υπάρχει γύρω σας σε άψογα 3D-Freescape graphics όπως στο Driller και το Dark Side. Πάνω αριστερά υπάρχει η ένδειξη του πόσα ankhs έχετε. Τα ankhs είναι κλειδιά που σας επιτρέπουν να περάσετε από ορισμένες κλεισμένες πόρτες μέσα στην πυραμίδα. Στη μέση - πάνω είναι το σκορ σας. Το σκορ αυξάνει, καθώς μαζεύετε θησαυρούς μέσα στην πυραμίδα και αν καταφέρετε τελικά να σώσετε τον κόσμο. Οι θησαυροί βρίσκονται διάσπαρτοι στα δωμάτια της πυραμίδας και μέσα σε σαρκοφάγους. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να πάτε πάνω τους για να τους μαζέψετε,





ίσως χρειαστεί να ανοίξετε και το καπάκι της σαρκοφάγου μέσα στην οποία βρίσκονται. Οι θησαυροί είναι και ο δεύτερος στόχος του παιχνιδιού: θα σώσετε που θα σώσετε τον κόσμο, γιατί να μην μαζέψετε και αρκετούς θησαυρούς για να ζήσετε καλύτερα μετά;

Ακριβώς κάτω από το μεσαίο παράθυρο όπου εκτυλίσσεται η δράση, βρίσκεται μια γραμμή που περιέχει διάφορες χρήσιμες πληροφορίες όπως το δωμάτιο που βρίσκεστε, το ύψος σας σε cubits (ξεκινάτε από τα είκοσι τέσσερα και σκοπός σας είναι να φτάσετε στο δωμάτιο Shabaka που είναι σε ύψος εβδομήντα δύο. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, βέβαια, είναι πολύ πιθανό να κατεβαίνετε, αντί να ανεβαίνετε) και άλλες χρήσιμες πληροφορίες που θα εξηγηθούν πιο κάτω. Κάτω απ' αυτή τη γραμμή βλέπετε το ρολόι σας, που σας δείχνει σε πραγματικό χρόνο τι ώρα είναι, δηλαδή πόση ώρα σας απομένει για να τελειώσετε την αποστολή σας ή να τελειώσει η ύπαρξη του κόσμου. Το ρολόι σε κάθε παιχνίδι αρχίζει στις οκτώ, πράγμα που σημαίνει ότι έχετε δύο πραγματικές ώρες παιχνιδιού. Δίπλα είναι η φιάλη με το νερό, όσο τουλάχιστον σας απέμεινε. Το νερό τελειώνει σιγά σιγά, ενώ μπορείτε να το ανα-

Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ AMSTRAD

Η οθόνη είναι σε mode 1, δηλαδή τέσσερα χρώματα, αλλά διάφορες διαβαθμίσεις της σκιάς τα κάνουν να φαίνονται πολύ περισσότερα. Τα διαφορετικά αντικείμενα εμφανίζονται με διαφορετικά χρώματα σε κάθε πίστα, ανάλογα με τα χρώματα της πίστας. Ο ήχος είναι βασικά ο χτύπος της καρδιάς σας, ο θόρυβος που κάνουν τα βήματά σας και άλλα χρήσιμα ακούσματα, όπως όταν αλλάζετε ύψος (δηλαδή ανεβαίνετε ή κατεβαίνετε σκαλί ή πέφτετε), καθώς και όταν γίνεται κάτι πολύ εξαιρετικό, για παράδειγμα όταν μαζεύετε θησαυρό, βρίσκετε Ankh ή λύνετε κάποιον γρίφο.

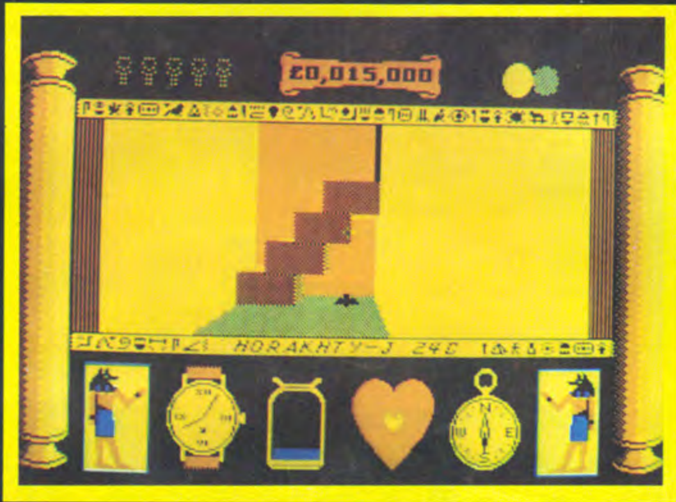


Μοναδικό παράπονο το ότι η ταχύτητα του παιχνιδιού μεταβάλλεται σημαντικά, ανάλογα με το πλήθος των αντικειμένων στην οθόνη, πράγμα που αφαιρεί από το gameplay.



SPECIAL REVIEW

νεώσετε από διάφορες πηγές μέσα στην πυραμίδα. Αν το νερό σάς τελειώσει τότε οι σφυγμοί σας ανεβαίνουν πολύ πιο γρήγορα από το κανονικό. Οι σφυγμοί φαίνονται ακριβώς δίπλα από το νερό και, αν ξεπεράσουν κάποιο όριο, τότε παθαίνετε καρδιακή προσβολή. Συνήθως χάνετε από άλλη αιτία, πριν προλάβετε να χάσετε από καρδιακή προσβολή, πρέπει όμως να μάθετε να κρατάτε τους σφυγμούς σας χαμηλά, αν έχετε σκοπό να φτάσετε κάπου μακρύτερα από το δέκατο τρίτο δωμάτιο. Δίπλα από την ένδειξη των σφυγμών υπάρχει η πυξίδα σας και τέλος, πάνω δεξιά είναι η τρέχουσα κατάσταση της έκλειψης.



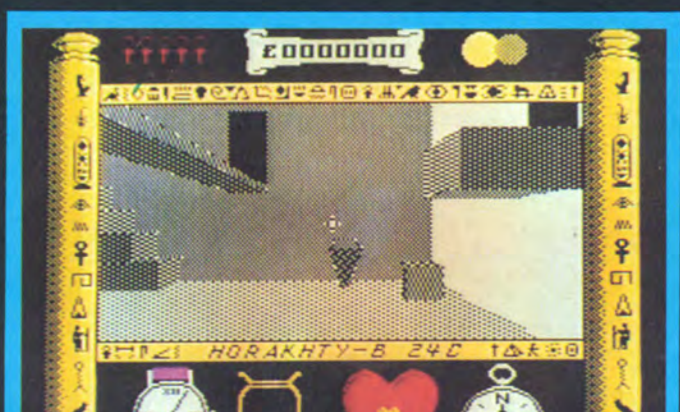
Όσοι έχετε παίξει το Dark Side θα ξέρετε τι σας περιμένει από άποψη controls: υπάρχουν πλήκτρα για να προχωρείτε μπρος, πίσω, να στρίβετε αριστερά και δεξιά, για να αλλάξετε το βήμα της κίνησής σας (τρεις δυνατές καταστάσεις: μικρό, μεσαίο και μεγάλο), κουμπιά για να κοιτάτε πάνω και κάτω, για να αλλάζετε τη γωνία που θα στρίβετε με τα κουμπιά αυτά (πάλι τρεις δυνατές καταστάσεις: μικρή, μεσαία και μεγάλη) και κουμπιά για να περνάτε από move mode σε gun mode, για να πυροβολείτε και για pause. Επιπλέον κουμπιά είναι ένα για να κάνετε στροφή 180°, για να αλλάζετε ύψος (δύο δυνατές καταστάσεις: όρθιος ή σκυφτός) και τέλος το πιο χρήσιμο επιπρόσθετο κουμπί, το face forward. Η λειτουργία του κουμπιού αυτού είναι να σας φέρει να κοιτάτε προς τα μπροστά και θα το χρησιμοποιήσετε κατά κόρον, μια και πάρα πολλές φορές δεν θα ξέρετε προς τα πού κοιτάτε. Ενδείξεις για το μέγεθος του βήματός σας, την τρέχουσα γωνία και το mode στο οποίο βρίσκεστε (move ή gun) βρίσκονται στη γραμμή κάτω από το κεντρικό παράθυρο, εκεί δηλαδή που βρίσκεται και η ένδειξη για το δωμάτιο και το ύψος στο οποίο βρίσκεστε.

Εδώ πρέπει να σας πούμε, έστω και λίγο καθυστερημένα, ότι το παιχνίδι είναι adventure, πράγμα που πιθανόν να έχετε καταλάβει. Δεν ήταν άλλωστε λογικό κάποιο arcade game να έχει όλα αυτά τα κουμπιά. Δεν πρόκειται όμως για την κλασική περίπτωση του άκρως απωθητικού adventure με τα φρικτά δύσκολα «λογικά» παζλ που όλοι μισούμε. Τα παζλ εδώ είναι φιλικά, είναι ο τύπος του παζλ που όταν λυθεί κάνει τον παίχτη να αναφωνήσει «Βρε τους...!». Σύντομο παράδειγμα ενός τέτοιου φιλικού παζλ το οποίο είναι βέβαια εύκολο (γι' αυτό άλλωστε λύθηκε): πώς παίρνουμε ένα ankh που βρίσκεται πολύ ψηλά και κρέμεται με ένα σκοινί από το ταβάνι; Απάντηση: πυροβολούμε το σκοινί από το οποίο κρέμεται. Φυσικά άλλα παζλ του τύπου «πώς πηγαίνουμε από μια πόρτα σε μια άλλη όταν στην στενή διαδρομή υπάρχει ένα τεράστιο χάσμα ή το «πώς φτάνουμε σε μια πόρτα που βρίσκεται πολύ ψηλά και δεν έχει σκάλα», μένουν αναπάντητες ακόμη. Πόσο μάλλον η ερώτηση «πώς τελειώνουμε το παιχνίδι;».

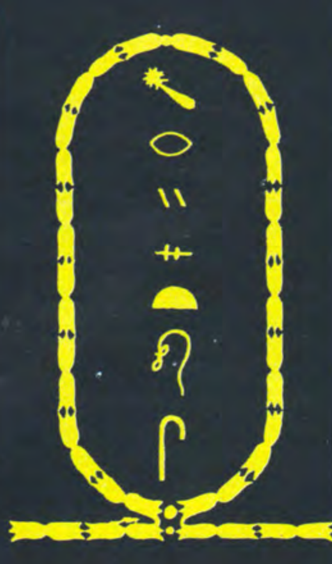
Μέσα στην πυραμίδα υπάρχουν πράγματα που πρέπει να κάνετε και πράγματα που δεν πρέπει να κάνετε. Μερικά από τα πράγματα που πρέπει να κάνετε είναι να ψάχνετε παντού. Ποτέ δεν ξέρετε τι μπορεί να βρείτε, έστω και στα πιο απίθανα μέρη. Κυρίως πρέπει συνεχώς, ακόμη και σε κάθε βήμα, να κοιτάτε πάνω και κάτω, κυρίως κάτω, μια και τα πράγματα είναι συνήθως στο πάτωμα, παρά στο ταβάνι. Κάτι άλλο που πρέπει να κάνετε είναι να κρατάτε υψηλό το επίπεδο του νερού στη φιάλη σας και όσο το δυνατόν πιο χαμηλά τους σφυγμούς σας. Αν βλέπετε ότι κουράζεστε, ξεκουραστείτε. Αυτό γίνεται πατώ-

Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ SPECTRUM

Δεν υπάρχουν μεγάλες διαφορές από τη version του Amstrad, εκτός από το ότι το κύριο παράθυρο είναι μονόχρωμο (για την ακρίβεια δίχρωμο) και κάπως μεγαλύτερο. Πάντως η έλλειψη χρωμάτων αντισταθμίζεται μερικών από την πιο πετυχημένη χρήση των τόνων της σκιάς. Ο ήχος υποφέρει λιγότερο απ' ό,τι θα περίμενε κανείς - υπάρχουν όλα τα ηχητικά εφέ που περιγράφηκαν στον Amstrad, αλλά όταν το εφέ είναι μεγάλο σε διάρκεια, το παιχνίδι σταματάει για λίγο προκειμένου να ακουστεί ο ήχος. Αυτό είναι ολίγον εκνευριστικό, αλλά γενικά η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι μεγαλύτερη από αυτή του Amstrad και το πρόβλημα στη μεταβολή είναι λιγότερο έντονο έως ανεπαίσθητο.

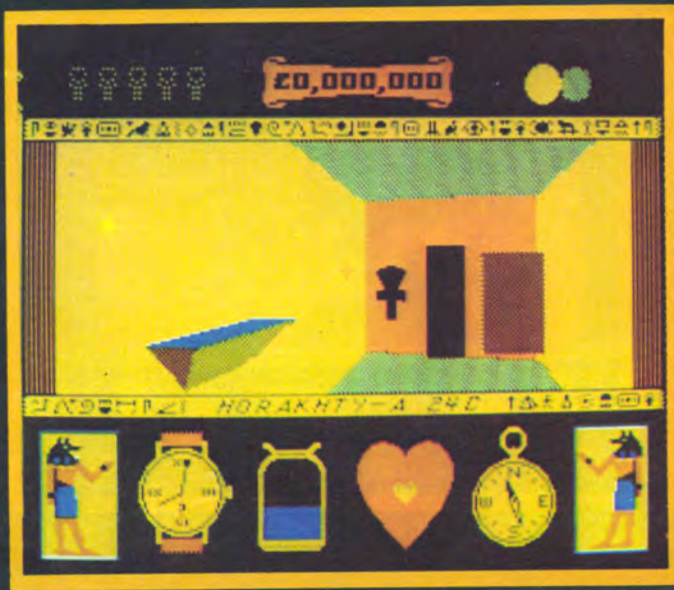


Πριν από μερικά χρόνια κανείς ίσως δεν φανταζόταν τέτοιες επιδόσεις από το Spectrum.



SPECIAL REVIEW

ντας κάποιο ειδικό κουμπί, αλλά η χρήση του πρέπει να γίνεται μέσα σε λογικά πλαίσια, γιατί κοστίζει σε χρόνο. Ακόμη είναι πολύ καλό να κοιτάτε πού πατάτε. Το να περπατάτε χαζοχαρούμενα, χωρίς να σας νοιάζει τι βρίσκεται κάτω από τα πόδια σας, θα σας οδηγήσει με απόλυτη ακρίβεια σε μια ελεύθερη πτώση, που κάθε άλλο παρά καλά αποτελέσματα θα έχει στην υγεία σας. Τέλος, όπως σε κάθε adventure παιχνίδι, ένας χάρτης είναι απαραίτητος, πολύ περισσότερο εδώ που είναι 3D και υπάρχουν πάρα πολλά χρήσιμα σημεία και πάρα πολλές παγίδες για να μπορείτε να τα θυμάστε χωρίς τη βοήθεια του χάρτη.



Υπάρχουν όμως και πράγματα που δεν πρέπει να κάνετε, όπως προαναφέρθηκε. Το βασικότερο είναι να μην πυροβολείτε κάτι μόλις το βλέπετε. Αν πυροβολήσετε αυτό θα έχει καταστροφικά αποτελέσματα τις περισσότερες φορές, για παράδειγμα μπορεί να καταστρέψετε τη σκάλα προς μια πόρτα ή να κλείσετε μια ανοιχτή πόρτα. Άλλη άσχημη ενέργεια που μπορείτε να κάνετε είναι να περιφέρεστε κάτω από βαριά αντικείμενα, τα οποία μάλιστα δεν στηρίζονται και πολύ καλά, εκτός, βέβαια, αν σας αρέσει να βλέπετε το μήνυμα "Crushed to death".

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πραγματικά θαυμάσια. Η τεχνική των Freescape graphics έχει φτάσει στο καλύτερο ως τώρα σημείο της. Όλα τα αντικείμενα έχουν αρκετή λεπτομέρεια και είναι σίγουρα αναγνωρίσιμα. Οι διαφορετικές σκιές δίνουν πάρα πολύ καλά την αίσθηση του χώρου και τώρα μπορείτε να βλέπετε με μεγάλη επιτυχία και πλάγιες σκιές αντικειμένων.

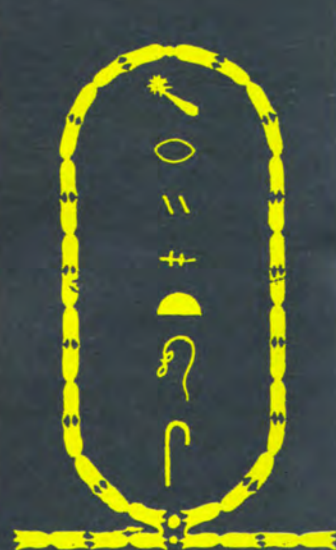
Για sprites και animation δεν νομίζω ότι μπορούμε να μιλάμε, τουλάχιστον δεν έχω συναντήσει κανένα sprite ακόμη. Πάντως η κίνηση του τοπίου είναι αρκετά γρήγορη, πράγμα που αποδεικνύει και το μικρό demo που υπάρχει στο πρόγραμμα, το οποίο αξίζει τον κόπο να παρακολουθήσετε, τόσο για να δείτε την ταχύτητα με την οποία κινείται το τοπίο, όσο και για να πάρετε μερικές πολύ-πολύ χρήσιμες πληροφορίες σχετικά με μερικά μάτια που υπάρχουν στους τοίχους της πυραμίδας. Το gameplay είναι πάρα πολύ καλό. Είναι ο τύπος του adventure που σας επιτρέπει κάθε φορά να ανακαλύπτετε κάτι περισσότερο, να λύνετε έναν ακόμη γρίφο, να πάτε ένα cubit πιο πάνω. Φυσικά μην περιμένετε να το τελειώσετε την πρώτη μέρα που θα το παίξετε, ούτε καν να φτάσετε σε κάποιο αξιόλογο ύψος. Η επιμονή και η υπομονή όμως αμείβονται αδρά. Τα controls του παιχνιδιού θέλουν αρκετή συνήθεια, αφού ακόμη και αν χρησιμοποιείτε joystick υπάρχουν πολλά κουμπιά στο πληκτρολόγιο τα οποία μάλιστα θα πρέπει να χρησιμοποιείτε συχνά. Δεν σας κυνηγάει κανείς (εκτός ίσως από το χρόνο) και έτσι μπορείτε να αφιερώσετε ένα ή δύο παιχνίδια αποκλειστικά και μόνο στο σκοπό αυτό. Σε γενικές γραμμές το Total Eclipse είναι ένα θαυμάσιο παιχνίδι. Συνδυάζει τα καλύτερα ως τώρα freescape graphics με ένα φανταστικό gameplay, που θα σας αρέσει ακόμη και αν τα adventures δεν είναι ο αγαπημένος σας τύπος παιχνιδιού.

Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ COMMODORE

Την πρώτη θέση στο βάθρο των home τριών στον τομέα της μουσικής κατέχει, όπως αναμενόταν, ο 64. Μια απίθανη ανατολίτικη μελωδία ηχεί νωχελικά από τα μεγάφωνα του Commodore, ενώ εσείς γυρνάτε στα μυστηριώδη δωμάτια της πυραμίδας, κάνοντάς σας να νιώθετε κάτι σαν Λώρενς της Αραβίας. Αναμφισβήτητα το soundtrack χαρίζει πολλούς πόντους στο gameplay και την εθιστικότητα του παιχνιδιού, αλλά δεν κατορθώνει να αποζημιώσει τον παίχτη. Κι αυτό γιατί η κίνηση είναι πολύ αργή, η πιο αργή από τις τρεις εκδόσεις.



Όσο για τα γραφικά, είναι πιο φωτεινά σε χρώματα από αυτά του Amstrad και του Spectrum, αν και πιο «χοντροκομμένα», σε γενικές γραμμές όμως ικανοποιητικά.



TOP GAMES 20

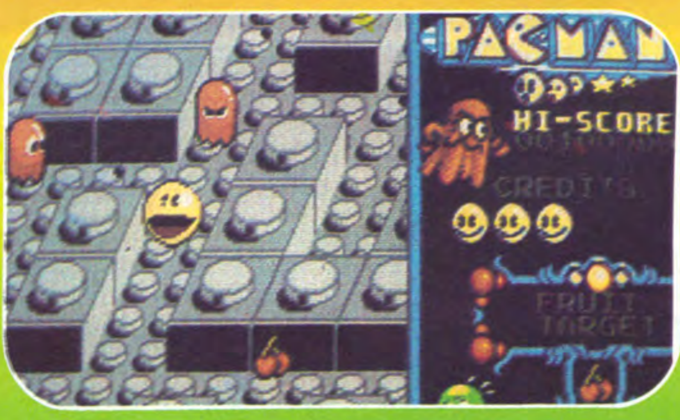
HOME MICROS 8 & 16 BIT

ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - ΣΧΟΛΙΑ: Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

*** TOP 20 ***

1	(2) ↑	**TARGET RENEGADE** (IMAGINE)
2	(15) ↑	**D.T.'s OLYMPIC CHALLENGE** (OCEAN)
3	(9) ↑	**MATCH DAY II** (OCEAN)
4	(1) ↓	**DUNGEON MASTER** (MIRRORSOFT)
5	(12) ↑	**ACTION FORCE II** (VIRGIN)
6	(-) *	**TYPHOON** (OCEAN)
7	(-) *	**BEYOND THE ICE PALACE** (ELITE)
8	(13) ↑	**BUGGY BOY** (ELITE)
9	(-) *	**OVERLANDER** (ELITE)
10	(-) *	**TYPHOON** (OCEAN)
11	(-) *	**LINE AND LET DIE** (DOMARK)
12	(-) *	**THE FLINSTONES** (GRANDSLAM)
13	(-) *	**KARNOV** (ELECTRIC DREAMS)
14	(-) *	**SUPER HANG ON** (ELECTRIC DREAMS)
15	(16) ↑	**COMBAT SCHOOL** (OCEAN)
16	(-) *	**CYBERNOID II** (HEWSON)
17	(7) ↓	**CYBERNOID** (HEWSON)
18	(-) *	**BASKET MASTER** (DINAMIC-IMAGINE)
19	(-) *	**SUPER HANG ON** (ELECTRIC DREAMS)
20	(-) *	**CARRIER COMMAND** (RAINBIRD)



* SPECTRUM *

1	(3) ↑	**COMBAT SCHOOL** (OCEAN)
2	(4) ↑	**D.T.'s OLYMPIC CHALLENGE** (OCEAN)
3	(7) ↑	**OVERLANDER** (ELITE)
4	(2) ↓	**BEYOND THE ICE PALACE** (ELITE)
5	(10) ↑	**CYBERNOID II** (HEWSON)
6	(1) ↓	**THE FLINTSTONES** (GRANDSLAM)
7	(5) ↓	**YETI** (HEWSON)
8	(-) *	**PACMANIA** (GRANDSLAM)
9	(-) *	**TYPHOON** (OCEAN)
10	(-) *	**LIVE AND LET DIE** (DOMARK)

* AMSTRAD *

1	(3) ↑	**KARNOV** (ELECTRIC DREAMS)
2	(4) ↑	**BUGGY BOY** (ELITE)
3	(5) ↑	**D.T.'s OLYMPIC CHALLENGE** (OCEAN)
4	(2) ↓	**BASKET MASTER** (DINAMIC - IMAGINE)
5	(1) ↓	**TARGET RENEGADE** (IMAGINE)
6	(7) ↑	**BEYOND THE ICE PALACE** (ELITE)
7	(-) *	**LIVE AND LET DIE** (DOMARK)
8	(-) *	**SUPER HANG ON** (ELECTRIC DREAMS)
9	(6) ↓	**OVERLANDER** (ELITE)
10	(-) *	**TYPHOON** (OCEAN)

Η θεαματική άνοδος του D.T.'s Olympic Challenge στα Top 10 του επέτρεψε να σκαρφαλώσει γρήγορα στο Νο 3 του Top 20.

Κάτι αξιοσημείωτο επίσης είναι και οι πολλές νέες είσοδοι στο Top 20. Αναμένεται μεγάλη μάχη.

Αυτά και καλό μήνα.

* COMMODORE *

1	(4) ↑	**STREET SPORTS BASKETBALL** (EPYX)
2	(5) ↑	**ARMY MOVES** (IMAGINE)
3	(-) *	**D.T.'s OLYMPIC CHALLENGE** (OCEAN)
4	(3) ↓	**TARGET RENEGADE** (IMAGINE)
5	(6) ↑	**COMBAT SCHOOL** (OCEAN)
6	(-) *	**TYPHOON** (OCEAN)
7	(2) ↓	**PACLAND** (QUICKSILVA)
8	(1) ↓	**CYBERNOID** (HEWSON)
9	(9) ●	**TEST DRIVE** (ACCOLADE)
10	(7) ↓	**BUGGY BOY** (ELITE)

* ATARI ST *

1	(1) ●	**CARRIER COMMAND** (RAINBIRD)
2	(2) ●	**SIDE ARMS** (GO)
3	(5) ↑	**SIDE WINDER** (MASTERTRONIC)
4	(7) ↑	**THE BARD'S TALE** (ELECTRONIC ARTS)
5	(-) *	**STARGLIDER II** (RAINBIRD)
6	(8) ↑	**CHRONO QUEST** (PSYGNOSSIS)
7	(3) ↓	**OPERATION JUPITER** (INFOGRAMES)
8	(-) *	**SUNDOG** (FTL)
9	(-) *	**FIRE AND FORGET** (TITUS)
10	(-) *	**BUGGY BOY** (ELITE)

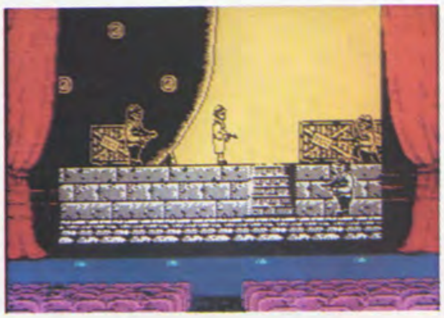
(●): Σταθερό (↑): Άνοδος
(↓): Πτώση (★): Νέο
Οι αριθμοί μέσα σε παρένθεση δηλώνουν τη θέση του προγράμματος τον προηγούμενο μήνα.

● Το δελτίο με τις επιλογές σας για το TOP GAMES βρίσκεται στη σελίδα 11.



΄Ετσι είναι,
αν έτσι το λέει...
Γενική Γραμματεία ΄Ερευνας και Τεχνολογίας
1
1
100%
ΕΠΙΒΡΑΒΕΥΣΗ
1985
Α΄ ΒΡΑΒΕΙΟ
ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ Γ. Γ. ΕΡΕΥΝΑΣ & ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΓΙΑ ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
1989
Α΄ ΒΡΑΒΕΙΟ
ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ Γ. Γ. ΕΡΕΥΝΑΣ & ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΓΙΑ ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
Το να λες ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό Πληροφορικής στην Ελλάδα δηλώνει έλλειψη μετριοφροσύνης. Γι' αυτό και είναι ευχάριστο όταν το λένε άλλοι για σένα. Ιδιαίτερα δε όταν πρόκειται για τη Γενική Γραμματεία ΄Ερευνας & Τεχνολογίας.
Το βραβείο της Γενικής Γραμματείας ΄Ερευνας & Τεχνολογίας για το καλύτερο περιοδικό Πληροφορικής στην Ελλάδα έχει απονεμηθεί δύο φορές μέχρι σήμερα. Και τις δύο το κέρδισε το Computer για ΄Ολους.
Η διπλή αυτή βράβευση αποτελεί μία ακόμη απόδειξη ότι το Computer Για ΄Ολους είναι το έγκυρο περιοδικό για Business Computing στην Ελλάδα.
COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ
ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ BUSINESS COMPUTING
΄Ετσι είναι, αν έτσι το λέει!
COMPUPRESS MKTG DEP.

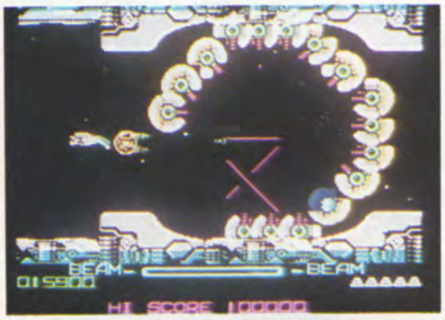
ΜΕ ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ



CHICAGO 30

Κάτι πολύ κλασικό κρύβεται σ' αυτό το παιχνίδι: προχωράτε από αριστερά προς τα δεξιά, σκοτώνοντας τους κακούς και προσέχοντας να μην σας σκοτώσουν αυτοί. Τα sprites είναι λογικού μεγέθους, τα γραφικά όχι και τόσο καλοσχεδιασμένα, ο ήχος ελάχιστος και οι σφαίρες έχουν την τάση να μην φαίνονται. Όχι καλό, αν και θα μπορούσε.

Γραφικά	5.7
Ήχος	3.2
Ευκολία χειρισμού	5.8
Γενικά	4.9



R - TYPE

Σας είχαμε προειδοποιήσει για το τι θα συνέβαινε από τη στήλη «ΠΡΟΣΕΧΩΣ». Οι δύσπιστοι μπορούν να σωπάσουν μια για πάντα, μια και το R-Type είναι ένα φανταστικό shoot 'em up: γρήγορη κίνηση, τέλεια sprites και animation και φανταστικό gameplay. Ένα από τα παιχνίδια που δεν πρέπει να λείπουν από τη συλλογή σας.

Γραφικά	9.7
Ήχος	8.9
Ευκολία χειρισμού	9.6
Γενικά	9.5

ASPAR

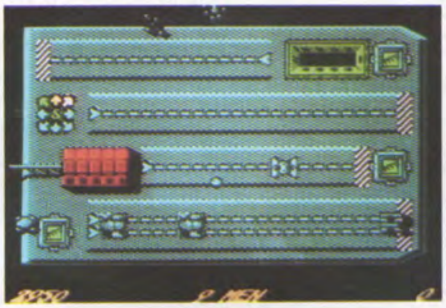
Από την Ιβηρική χερσόνησο έρχεται αυτό το παιχνίδι και πρόκειται για οδήγηση μοτοσικλέτας. Οδηγήστε τη μηχανή σας όσο πιο γρήγορα μπορείτε και μαζέψτε πόντους για το παγκόσμιο πρωτάθλημα. Η πίστα φαίνεται από πάνω, με λίγη λεπτομέρεια, τα sprites (δηλ. το sprite) είναι μέτρια και ο ήχος λίγος. Μέτρια πράγματα, απ' όποια πλευρά κι αν τα δείτε.



Γραφικά	6.0
Ήχος	5.2
Ευκολία χειρισμού	5.7
Γενικά	5.4

INTENSITY

Να και ένα σχετικά πρωτότυπο παιχνίδι. Κατευθύνετε ένα διαστημόπλοιο και πρέπει να «μαρκάρετε» σημεία προσγείωσης για μια άκατο που θα μαζέψει μερικούς επιστήμονες. Ταυτόχρονα, βέβαια, σας επιτίθενται εξωγήινοι. Τα γραφικά και ο ήχος είναι αρκετά καλά, το gameplay όμως είναι το καλύτερο στοιχείο του παιχνιδιού.



Γραφικά	7.7
Ήχος	7.4
Ευκολία χειρισμού	8.0
Γενικά	7.8



COLISEUM

Πάρτε το άρμα σας, ντυθείτε αρχαίος Ρωμαίος, πάρτε και το σπαθί σας και ξεκινήστε για τις αρματοδρομίες στο Κολοσσαίο. Ή, μάλλον, καθίστε σπίτι σας, εκτός αν δεν βαριέστε να κάνετε βόλτες στην ίδια πίστα, να κοπανάτε τους άλλους αρματοδρόμους και να πέφτετε σε πέτρες, επειδή τις βλέπετε αφού πέσετε πάνω τους. Μείνετε μακριά!

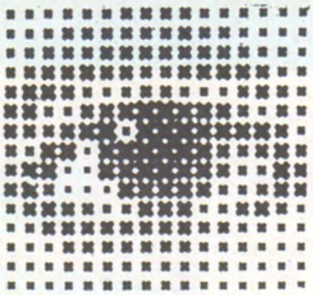
Γραφικά	4.9
Ήχος	3.5
Ευκολία χειρισμού	3.7
Γενικά	3.8



HUNDRA

Ένα arcade-adventure είναι απαραίτητο για να συμπληρωθεί αυτή η στήλη. Το Hundra σας βάζει στο ρόλο μιας γυναίκας που πρέπει να περιπλανηθεί σε ένα λαβύρινθο, μόνο και μόνο επειδή κάποιος είχε την ιδέα να την κλείσει εκεί μέσα. Τα γραφικά και το animation καλά, η κίνηση γρήγορη, ο ήχος και το gameplay ικανοποιητικά.

Γραφικά	7.3
Ήχος	5.9
Ευκολία χειρισμού	6.9
Γενικά	6.9

ΜΕ ΜΙΑ  ΜΑΤΙΑ



SOLDIERS OF FORTUNE

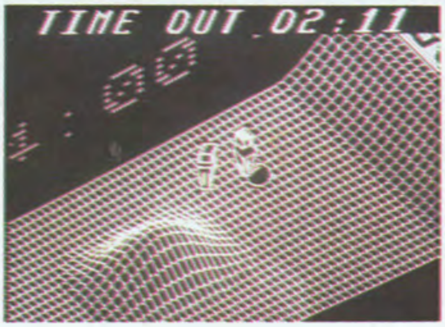
Πάρτε το ρόλο ενός πλάσματος που μοιάζει με λυκάνθρωπο και ψάξτε να βρείτε τα τέσσερα πρωτογενή στοιχεία.

Για να το καταφέρετε αυτό, θα πρέπει να πολεμήσετε με άλλα όντα με τεράστια κεφάλια, να χρησιμοποιήσετε τηλεμεταφορείς και άλλα πολλά. Κλασικό arcade, με λίγο ψάξιμο, ωραία γραφικά και πολύ-πολύ εθιστικό.

Γραφικά	7.9
Ήχος	7.5
Ευκολία χειρισμού	8.6
Γενικά	8.4

VECTORBALL

Το Vectorball είναι κάτι σαν διαστημικό ποδόσφαιρο. Έχετε ένα ανθρωπάκι και ο αντίπαλος ένα άλλο και προσπαθείτε να βάλετε γκολ στο τέρμα του αντιπάλου. Τα γήπεδα αλλάζουν και έχουν ανωμαλίες, οι οποίες επηρεάζουν την κίνησή σας και την κίνηση της μπάλας. Θα σας αρέσει ίσως, αν συνηθίσετε τα αρκετά περίεργα controls που διαθέτει.



Γραφικά	6.5
Ήχος	3.2
Ευκολία χειρισμού	5.9
Γενικά	6.2



SAVAGE

Για μια ακόμη φορά επαληθεύτηκαν οι προβλέψεις του «προσεχώς» και έτσι το SAVAGE (το είχαμε παρουσιάσει σαν PROJECT 5) είναι πραγματικά φανταστικό.

Στο πρώτο επίπεδο πάτε από αριστερά προς τα δεξιά με τον άνθρωπό σας, στο 2ο έχετε υποκειμενική θέα και προσπαθείτε να αποφύγετε κάτι κεφάλια και, στο τρίτο, πετάτε με έναν αητό προς την ελευθερία.

Γραφικά	9.4
Ήχος	8.9
Ευκολία χειρισμού	9.0
Γενικά	9.1



BATTLE VALLEY

Αρκετό καιρό περιμέναμε το Battle Valley από την Rack-it, τη θυγατρική της Hewson. Το αποτέλεσμα, δυστυχώς, δεν ήταν όσο καλό θα περιμέναμε. Σε γενικές γραμμές, έχετε ένα τζιπ ή ένα ελικόπτερο και πρέπει να καταστρέψετε τις εχθρικές βάσεις. Αυτό γίνεται μονότονο, ενώ παρατηρείται και flickering σε αρκετά σημεία.

Γραφικά	5.3
Ήχος	5.1
Ευκολία χειρισμού	5.4
Γενικά	5.2

GARRY LINEKER'S SKILLS

Το δεύτερο από την τριλογία που έχει ανακοινώσει η Gremlin με το όνομα "GARRY LINEKER" (το τρίτο θα είναι το Hotshot). Εδώ πρέπει να περάσετε ορισμένες δοκιμασίες για να βελτιώσετε τη φυσική σας κατάσταση και, γενικά, τις ικανότητές σας. Πους-απς, κοιλιακοί, κόλπα με την μπάλα, ασκήσεις στο γήπεδο κ.ά.



Γραφικά	7.0
Ήχος	6.0
Ευκολία χειρισμού	6.2
Γενικά	6.4



AFTERBURNER

Και άλλο ένα coin-op conversion της Activision που και αυτή τη φορά τα κατάφερε αρκετά καλά. Πετάτε με το αεροπλάνο σας ανάμεσα από εχθρικά αεροπλάνα και προσπαθείτε να τους σκοτώσετε πριν σας σκοτώσουν αυτοί. Τα γραφικά είναι ωραία και ο ήχος το ίδιο. Το gameplay είναι κάπως δύσκολο. Ένα πολύ ικανοποιητικό Shoot 'em up.

Γραφικά	8.5
Ήχος	8.6
Ευκολία χειρισμού	8.7
Γενικά	8.7

Adventure

Φίλοι adventurers, σας παρουσιάζουμε αναλυτικά ένα από τα πιο αντιπροσωπευτικά δείγματα των icon-adventures, το οποίο θα μπορούσε να συνοψιστεί στις λέξεις: η μαγεία του ήχου και της εικόνας.

ΤΟΥ ΑΝΔΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

Πρώτα, όμως, ας δούμε μερικά νέα από το χώρο των adventures. Το 1989 βρίσκει την Infocom στην πιο σημαντική αλλαγή της μέχρι τώρα πορείας της. Η βασίλισσα των text adventures αποφάσισε να μπει στον κόσμο των γραφικών!!! Ναι, διαβάζετε σωστά. Ήδη έχει εξαγγείλει τρία νέα adventures: τα **ZORK Zero** (με πάνω από 200 τοποθεσίες, χάρτη & hints στην οθόνη και φυσικά γραφικά!!), **SHOGUN** (με αναφορά στην Ιαπωνία του 16ου αιώνα) και το **JOURNEY** (το πρώτο της Role-play adventure, με σπάνια γραφικά - όπως η ίδια λέει). Περιμένουμε λοιπόν κι εμείς με αγωνία να δούμε το αποτέλεσμα.

Η Level 9 προχωρεί ακάθεκτη. Μετά το **Lancelot** και το **Ingrid's Back** (το οποίο κάνει καταπληκτικές πωλήσεις) εξάγγειλε για το τέλος του Φεβρουαρίου, ένα νέο adventure, το **SCAPEGHOST** (ή Spook). Το θέμα του είναι πολύ πρωτότυπο. Είστε ένα φάντασμα και έχετε μόνο τρεις νύκτες περιθώριο για να παγιδέψετε τους δολοφόνους σας!!!

Η Activision θα κυκλοφορήσει το **PARISIAN KNIGHTS.** Σ' αυτό παίρνετε το μέρος ενός μυστικού πράκτορα, ο οποίος έχει γυρίσει από μία αποτυχημένη αποστολή. Ο πράκτορας θα έχει τρεις νέες ευκαιρίες για να καθαρίσει το όνομά του.

Η Mirrorsoft έχει εξαγγείλει για τις αρχές του 1989 το **KAOS STRIKES BACK**, το οποίο είναι η συνέχεια του πολύ πετυχημένου Dungeon Master.

Η Electronic Arts κυκλοφόρησε για τους φίλους του Commodore 64 τα: **MARS SAGA, DEATHLORD & WASTELAND**, ενώ η Topologika θα κυκλοφορήσει τα **AVON & MURDACH.**

Τέλος, για τους φίλους του Spectrum, η River Software κυκλοφόρησε το **THE DOMES OF SHA**, ενώ η Eighth Day Software μόλις κυκλοφόρησε το **WEAVER OF HER DREAMS**, αφιερωμένο στο χώρο της φαντασίας και της μαγείας.

Και τελειώνοντας, για τους φανατικούς των SPACE-ADVENTURES, η Infocom έχει υποσχεθεί το **BATTLETECH.** Εποχή, 31ος αιώνας!!

Ας επανέλθουμε όμως στα περί του SHADOWGATE.

Η Mirrorsoft έχει κυκλοφορήσει ως τώρα έξι adventures. Το INTRIGUE, μόνο για τον Commodore 64, το UNINVITED, το DEJA VU, το DUNGEON MASTERS, το BERMUDA PROJECT, το οποίο έχει μία νέα τεχνική, οποία κάνει πολύ ρεαλιστική την περιπέτεια, και φυσικά το SHADOWGATE. Είναι η πρώτη εταιρία που έδωσε πολύ μεγάλο βάρος στην κίνηση των γραφικών και η μοναδική μέχρι τώρα που κατόρθωσε να τα ταιριάξει με διάφορα ηχητικά εφέ, με καταπληκτικά ομολογουμένως αποτελέσματα. Τώρα πια νέοι ορίζοντες έχουν ανοιχτεί για τα adventures και το 1989 σίγουρα θα μας δώσει εξαιρετικά αποτελέσματα.

Ας δούμε όμως πιο αναλυτικά την περιπέτειά μας.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η υπόθεσή του είναι σχετικά απλή: Το τελευταίο πράγμα που θυμάσαι είναι ότι στεκόσουν μπροστά στον μάγο LAKMIR, ο οποίος χειρονομούσε έξαλλα κι έψαλλε σε μια αρχαία διάλεκτο.

Τώρα βρίσκεσαι μπροστά στην είσοδο ενός κάστρου, το οποίο βρίσκεται στην άκρη του δάσους. Τα λόγια του Druid ακόμα αντηχούν στα αυτιά σου: Μέσα στο κάστρο shadowgate βρίσκεται αυτό που αναζητάς. Εάν η προφητεία είναι αληθινή, θα χρησιμοποιήσει όλη τη δύναμη της μαύρης του μαγείας για να σηκώσει τον Behemoth, τον πιο θανατηφόρο από τους Τιτάνες, από τα έγκατα της γης. Συ είσαι η επιλογή της προφητείας, ο τελευταίος των βασιλιάδων και μόνο εσύ μπορείς να σταματήσεις τον Warlock Lord από το να επιβάλει το σκοτάδι στον κόσμο μας για πάντα. Θα μπορέσεις να βοηθήσεις τον βασιλιά Otto και να σώσεις την επικράτειά του;





ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

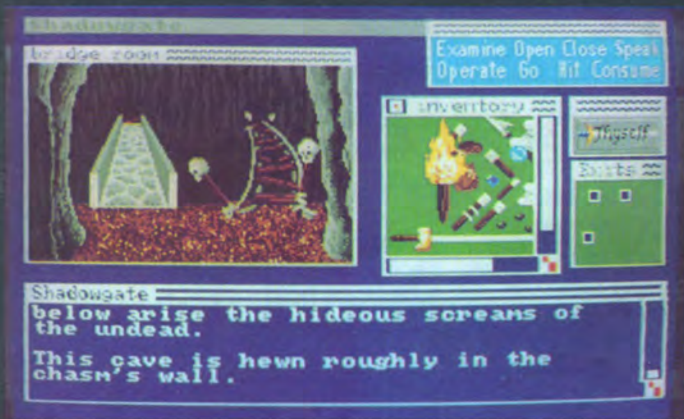
Εδώ βρισκόμαστε στο πιο δυνατό σημείο του

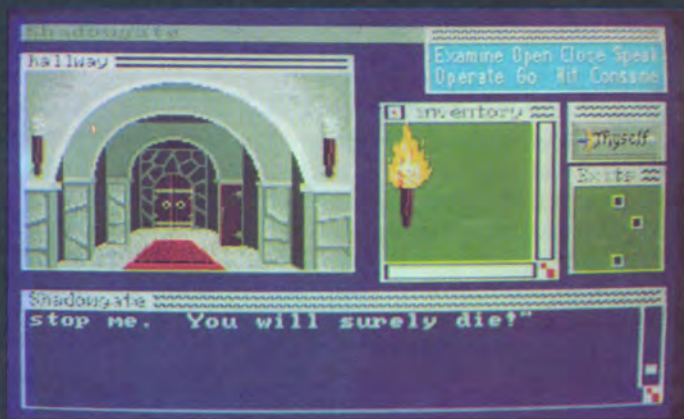
"Shadowgate"
ή νέοι ορίζοντες στα adventures

ΕΤΑΙΡΙΑ: MIRRORSOFT
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: Atari ST disc, Amiga disc, Apple Macintosh disc
ΤΥΠΟΣ: Icon Graphic Adventures

adventure. Το Shadowgate και τα γραφικά του είναι ένα και το αυτό. Δεν έχουμε να κάνουμε με συμβατικά γραφικά, όσο άριστα κι αν αυτά είναι σχεδιασμένα, όπως της Magnetic Scroll's για παράδειγμα.

Η οθόνη χωρίζεται σε έξι παράθυρα. Στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζονται τα διάφορα μηνύματα της περιπέτειας, ανάλογα με τη δράση. Στο κέντρο της οθόνης βρίσκεται ο κύριος χώρος της δράσης και εκεί εμφανίζονται τα δωμάτια - ένα κάθε φορά - που επισκέπτεσαι. Από πάνω ακριβώς βρίσκονται οι οκτώ εντολές που καταλαβαίνει το adventure, οι: examine, open, close, speak, operate, go, hit, consume. Αριστερά βρίσκεται το inventory σε ένα παράθυρο, δείχνοντας ανάγλυφα το τι κουβαλάς. Δεξιά υπάρχουν οι πιθανές έξοδοι και από πάνω, σ' ένα παράθυρο, ο εαυτός σου. Στο πάνω μέρος της οθόνης, υπάρχουν οι εντολές New, LOAD, SAVE και Quit. Το 99% της δράσης γίνεται με το ποντίκι, ενεργοποιώντας τα διάφορα παράθυρα.





Το νέο αυτό είδος των mouse - icon adventures ξεπερνά παλιότερες προσπάθειες, όπως αυτές της Mastertronic, κάνοντας το adventure πιο προσιτό στο πλατύτερο κοινό.

Τώρα πια δεν έχουμε τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι περισσότεροι με την επαρκή γνώση της Αγγλικής. Οι δυνατότητες χρήσης των παραθύρων είναι εκπληκτικές. Μπορείς να μετακινήσεις το κεντρικό παράθυρο της δράσης τελείως αριστερά, επίσης το παράθυρο των εντολών, να μεταφέρεις δεξιά τα παράθυρα των εξόδων και του εαυτού σου και να καταλάβεις όλο το χώρο του κέντρου για το inventory σου. Η λειτουργία του adventure απαιτεί μια εξοικείωση με τις 8 εντολές που πρωταναφέραμε και αυτό είναι το μόνο αδύνατο σημείο της νέας τεχνικής της Mirrorsoft.

Για παράδειγμα θέλει λίγη φαντασία για να βρεις ότι πρέπει να κάνεις "open" ένα κουβά, ώστε να δεις τι περιέχει!! Μ' αυτό τον τρόπο η περιπέτεια μετατρέπεται περισσότερο σε ένα graphical puzzle adventure.

Και ο ήχος; Αν έχετε την δυνατότητα συνδέστε το Atari ή την Amiga σας με ένα στερεοφωνικό συγκρότημα, βάλτε τέρμα την ένταση και ετοιμαστείτε να ζήσετε ανεπανάληπτες εμπειρίες. Πλημμυρίδα από ήχους θα σας κατακλείσει σε συγκεκριμένες φάσεις του adventure, δημιουργώντας μια άκρως ρεαλιστική ατμόσφαιρα. Δεν έχετε παρά να ακούσετε τον ήχο του θανάτου σας!!!, το κυνηγητό της γάτας με τον ποντικό, τα ανοίγματα διάφορων πορτών, τους φοβερούς κεραυνούς, το εκπληκτικό ηχητικό σπάσιμο του καθρέπτη, την εμφάνιση του μάγου, τη δημιουργία της σφαίρας, το κτύπημα του γκογκ, τον ήχο του φλάουτου ή του κέρατου και πολύ περισσότερο τον ήχο του θανάτου του Behemoth και του Warlock Lord. Όχι ότι το στερεοφωνικό είναι απαραίτητο για την ηχητική απόλαυση, αλλά όσοι μπορείτε δοκιμάστε και θα δείτε για τι ακριβώς μιλάμε.

Αυτή η σύνδεση γραφικών - ήχου - κίνησης γραφικών σε μερικά σημεία είναι εκπληκτική και κατά τη γνώμη μας αποτελεί όχι απλά το πιο δυνατό σημείο του adventure, αλλά το καθιστά και πρωτοπόρο σ' ένα είδος που σίγουρα θα βρει κι άλλους μιμητές, για ένα πολύ απλό λόγο: Είναι φανταστική αίσθηση να παρακολουθείς τα όσα συμβαίνουν στην οθόνη. Γι' αυτό ίσως ο γράφων, αν και δεν του είναι ιδιαίτερα προσφιλή τα icons adventures, ξαναγυρνά κάθε τόσο στο SHADOWGATE.

ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η δράση σ' αυτού του είδους την περιπέτεια παίρνει πάρα πολλές μορφές. Για να μπεις σε μία πόρτα μπορείς να χρησιμοποιήσεις την εντολή GO και μετά με το mouse να ενεργοποιήσεις την έξοδο που θέλεις στο αντίστοιχο παράθυρο. Μπορείς να κάνεις το ίδιο ακριβώς πατώντας το αριστερό πλήκτρο του mouse δύο φορές πάνω από την έξοδο της επιλογής σου στο αντίστοιχο παράθυρο. Έχεις όμως και τρίτη δυνατότητα. Ενεργοποιείς την εντολή GO και μετά κουνάς το mouse πάνω στα γραφικά, στην πόρτα, όπου θες. Πατάς το πλήκτρο μια φορά και επιτυγχάνεις την κίνηση.

Οι εκπληκτικές όμως δυνατότητες του προγράμματος δεν σταματούν εδώ. Για παράδειγμα στο τρίτο κατά σειρά δωμάτιο που επισκέπτεσαι, βρίσκεις δύο κεριά. Θέλεις να ανάψεις το δαυλό σου. Αν χρησιμοποιήσεις OPERATE TORCH ON CANDLE τότε όλα είναι εντάξει και ο δαυλός σου ανάβει. Αν όμως χρησιμοποιήσεις OPERATE CANDLE ON TORCH, τότε το πρόγραμμα, και παρά πολύ σωστά, καταλαβαίνει ότι μετακινείς το κερί για να ανάψεις το δαυλό και φυσικά πεθαίνεις, αφού όποτε μετακινήσεις τα κεριά ανοίγει μια καταπακτή και σκοτώνεσαι. Τα γραφικά παίζουν καθοριστικό ρόλο στη δράση σου. Εξέτασε τα πάντα πάνω στην οθόνη για να ανακαλύψεις καινούργια στοιχεία. Σ' ένα τοίχο μια πέτρα φαίνεται λίγο διαφορετική. Εξέτασέ την για να δεις ότι είναι χαλαρή. Άρα μπορείς να την μετακινήσεις. Σ' ένα αστρικό χάρτη βλέπεις κάτι ασυνήθιστο. Πάρ' το, είναι ένα ξεχωριστό αντικείμενο. Φτάνει αυτό; Όχι φυσικά. Δοκίμασε να κάψεις τον χάρτη και θα βρεις από πίσω κρυμμένο ένα ξεχωριστό ραβδί. Βλέπεις ένα χαλί που σ' ένα

ADVENTURE

σημείο κάτι ξεχωρίζει; Κάψε το & από κάτω θα βρεις ένα κλειδί, αυτό ήταν που έκανε το χαλί να φουσκώνει. Θα μπορούσαμε να γράφουμε πολλές ώρες για τις εκπληκτικές και φοβερά επεξεργασμένες δυνατότητες των γραφικών του και πάλι θα είχαμε πει λίγα.

Στην περιπέτεια αυτή θ' αντιμετωπίσεις πάρα πολλούς χαρακτήρες και πρέπει να επεξεργαστείς την κατάλληλη δράση για να τους αντιμετωπίσεις. Θέλει πολλή προσοχή γιατί ο θάνατος παραμονεύει σε πάρα πολλά σημεία της περιπέτειας. Θα αντιμετωπίσεις δράκους, καρχαρίες, τρολ, κύκλωπες, γκόμπλινς, λυκανθρώπους, φαντάσματα, ιπτάμενα τέρατα, τη σφίγγα, γκαργκούλς και φυσικά στο τέλος τον τρομερό Warlock Lord και τον Behemoth. Θα χρησιμοποιήσεις διάφορους μαγικούς πάπυρους και βιβλία, θα πρέπει να ανακαλύψεις μυστικά περάσματα πίσω από τοίχους, καταράκτες ή και βιβλιοθήκες μέχρι να κατορθώσεις να ελευθερώσεις τη γη από την τρομερή απειλή. Οι γρίφοι του απαιτούν συνεχή προσπάθεια εξέτασης και δοκιμής των πάντων στα πάντα. Θα ξεχωρίσουμε μερικούς.

Σ' ένα σημείο συναντάς δύο γέφυρες μια πέτρινη και μια σχοινένια. Όποτε - σχεδόν - επιχειρείς να περάσεις τη σχοινένια γέφυρα σκοτώνεσαι. Έτσι την παρατάς, πιστεύοντας ότι είναι ένα αδιέξοδο, όπως και άλλα πολλά σ' αυτή την περιπέτεια. Λάθος!

Απλά κουβαλάς πολλά. Για να την περάσεις, μπορείς να μεταφέρεις μόνο δύο αντικείμενα. Ένα δαυλό για να βλέπεις και το ειδικό ραβδί για να εξοντώσεις το φίδι. Ένα ακόμη δείγμα του πόσο πολύ προσεγμένο είναι αυτό το adventure. Οι random ερωτήσεις της σφίγγας, καθώς επίσης και ο συνδυασμός των μοχλών δίνουν μια ξεχωριστή ατμόσφαιρα. Θέλεις να πάρεις το κλειδί από τη λίμνη, αλλά πώς; Αφού δημιουργήσεις τη σφαίρα που είναι πολύ κρύα, μπορείς χρησιμοποιώντας την να παγώσεις τη λίμνη και να πάρεις το κλειδί. Φεύγεις, βρίσκεις την πόρτα και την ξεκλειδώνεις. Όλα φυσιολογικά; Πάλι λάθος. Η σφαίρα θα ξαναχρειαστεί γι' αυτό λιώνεις τον πάγο γύρω από τη σφαίρα και την παίρνεις μαζί σου.

Η Mirrorsoft έχει φροντίσει να γεμίσει την περιπέτεια με συνεχή hints για το τι χρησιμεύουν τα αντικείμενα και το τι πρέπει να κάνεις. Καμιά μα καμιά σχέση με τα προηγούμενα Uninvited και Deja Vu.

Ολοκληρώνοντας, οι γρίφοι του μερικές φορές μπορεί να ξενίζουν, αλλά αν εξετάσετε όλα τα αντικείμενα, διαβάσετε όλους τους πάπυρους και αξιοποιήσετε όλα τα hints, λογικά δεν πρέπει να έχετε κανένα πρόβλημα για να τελειώσετε το adventure.

Και ένα τελευταίο. Στη βιβλιοθήκη μπορείτε να διαβάσετε όλα τα βιβλία. Είναι εντυπωσιακό τι δουλειά έχουν κάνει οι προγραμματιστές, παρόμοιο δεν έχουμε συναντήσει πουθενά αλλού.

Το συνιστούμε ανεπιφύλακτα στους φίλους των adventures. Είναι ένα ξεχωριστό, πρωτοποριακό είδος, που σίγουρα έχει ακόμη να δώσει πάρα πολλά.

Και μια υπόμνηση. Κυκλοφορεί στον Atari μια έκδοση που έχει ένα λάθος (δεν εμφανίζεται στην οθόνη ο Ferryman) και το οποίο δεν επιτρέπει την ολοκλήρωση της περιπέτειας. Προσέξτε λοιπόν!!

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	**10**
ΔΡΑΣΗ	**9**
ΓΡΑΦΙΚΑ	**10**
ΗΧΟΣ	**10**
ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ	**5**
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ	**10**

Ξεκινάς μπροστά στην είσοδο του κάστρου Shadowgate, κρατώντας έναν αναμμένο δαυλό. Πάνω από την πόρτα, υπάρχει ένα κρανίο, έτσι: **OPEN SKULL!**, βρίσκεις ένα κλειδί, **TAKE KEY, OPEN DOOR, GO DOOR,** πάρε και τους δύο δαυλούς, **OPERATE LIT TORCH** σε ένα καινούργιο, **OPERATE KEY IN DOOR** (αυτή που βρίσκεται βόρεια. Ξεκλειδώνει), **DROP KEY AND TORCH** (αυτόν με τον οποίο ξεκίνησες), **OPEN DOOR, GO DOOR,** βρίσκεσαι σε ένα διάδρομο με δύο δαυλούς, δύο κεριά και ένα βιβλίο. **OPEN BOOK,** βρίσκεις ένα κλειδί, **GET KEY, GET FIRST TORCH,** αν τον εξετάσεις θα δεις ότι έχει κάτι το ασυνήθιστο. Εάν επίσης εξετάσεις την πέτρα που βρίσκεται στον τοίχο απέναντι και κάτω αριστερά θα δεις ότι είναι χαλαρή. **OPEN STONE,** ένα καινούργιο άνοιγμα. Τώρα πήγαινε πίσω και **OPERATE KEY ON RIGHT DOOR. OPEN DOOR, DROP KEY, GO RICHT DOOR,** βλέπεις ένα σπαθί και μία σφεντόνα, **GET SWORD, GET SLING,** πήγαινε πίσω στο δωμάτιο με το βιβλίο και πήγαινε στη βόρεια και δεξιά είσοδο. Βρίσκεσαι σ' ένα χωλ με 3 πόρτες, **OPEN ALL DOORS, GO RIGHT DOOR,** άσε προς το παρόν τη λίμνη, **OPEN NORTH DOOR, GO DOOR,** εδώ βρίσκεις διάφορες πέτρες, έτσι, **GET A ROCK, OPERATE ROCK ON SLING,** τώρα είναι έτοιμο για δράση αν χρειαστεί, **GO BEHIND WATERFALL, OPERATE ROCK, GET POUCH, OPEN POUCH,** βρίσκεις 3 διαμάντια, **GET 3 DIAMONDS, DROP POUCH.** Τώρα πήγαινε πίσω στο χωλ με τις 3 πόρτες και **GO LEFT DOOR, GET TWO TORCHES.** Εάν χρειαστεί άναψε ένα νέο δαυλό - μόλις ο παλιός τρεμοσβήσει, αλλά μην ανάψεις ακόμη τον ασυνήθιστο. Βλέπεις μια υποδοχή, **OPERATE DIAMONT IN HOLE,** το άσπρο διαμάντι. Μαγεία! Μια μπλε σφαίρα εμφανίζεται, **GET BALL, OPEN NORTH DOOR, GO DOOR,** βρίσκεσαι σ' ένα δωμάτιο με θησαυρούς τους οποίους φυλάει ένας δράκος, **GET SHIELD,** η ασπίδα σε προστατεύει από τη φωτιά που εκτοξεύει ο δράκος, **GET HAMMER, GET SPEAR** τώρα φύγε γιατί η ασπίδα δεν κρατά άλλο και **DROP SHIELD.** Πήγαινε στο δωμάτιο με τη λίμνη, τον καρχαρία και το κλειδί. **OPERATE BALL ON LAKE,** η λίμνη παγώνει ώστε, **GET KEY, OPERATE TORCH ON LAKE,** για να ξαναπάρεις την μπάλα, **GET BALL, GO WEST DOOR, GO NORTH DOOR,** βρίσκεσαι σ' ένα δωμάτιο με έξι σαρκοφάγους. **OPEN TOP LEFT** την πάνω αριστερά όπως κοιτάς, μια νέα έξοδο, **OPEN MIDDLE RICHT DOOR AND THE BOTTOM RIGHT DOOR,** βλέπεις ένα σακούλι και μια μούμια, **GET PURSE, OPERATE LIT TORCH ON MUMMY,** βρίσκεις ένα σκήπτρο, **GET SCEPTRE, GO NORTH-WEST DOOR,** βρίσκεσαι σε ένα δωμάτιο με τρεις καθρέπτες, **OPERATE HAMMER ON MIDDLE MIRROR,** σπάει κι εμφανίζεται μια πόρτα, **OPERATE KEY ON DOOR,** ξεκλειδώνει, **OPEN DOOR, DROP KEY, DROP HAMMER** (ευνόητο είναι ότι όπου βρίσκεις δαυλούς τους παίρνεις και μόλις ο αναμμένος τρεμοσβήσει τον αντικαθιστάς). Τώρα πήγαινε πίσω στο δωμάτιο με το βιβλίο - στην αρχή - εκεί όπου ανακάλυψες ένα καινούργιο πέρασμα μετακινώντας την πέτρα, **GO NORTH-WEST DOOR, GET ARROW, OPERATE LEFT TORCH,** ένα καινούργιο άνοιγμα εμφανίζεται, **GO WEST DOOR,** βρίσκεσαι μπροστά σε δύο γέφυρες, **GO STONE BRIDGE,** τώρα προσοχή, βρίσκεσαι μπροστά σ' ένα φάντασμα, άναψε τον ασυνήθιστο δαυλό και μ' αυτόν, **OPERATE TORCH ON WRAITH,** την γλίτωσες φτηνά. Αν δεν τον κάψεις, θα εμφανίζεται σταδιακά κάνοντάς σου κατάρες μέχρι να πεθάνεις. Πάρε και τους δύο δαυλούς και **OPERATE CLOAK ON THYSELF,** τη φοράς κατ' ευθείαν ξεπερνώντας προβλήματα του inventory, **OPEN DOOR, GO DOOR,** βρίσκεσαι σε ένα δωμάτιο μ' ένα σχοινί και μια πινακίδα που γράφει EPOR - το ανάποδο του ROPE - έτσι, **SPEAK ROPE,** τύπωσε **EPOR,** το σχοινί σηκώνεται στην κορυφή! Από δω βγαίνεις κατ' ευθείαν στο δωμάτιο με τους καθρέπτες. Αν εξετάσεις τον βόρειο τοίχο θα δεις ότι, **OPEN NORTH WALL III,** ένα καινούργιο άνοιγμα, **GO NORTH DOOR,** βρίσκεσαι σ' ένα δωμάτιο. Βλέπεις μια υποδοχή, **OPERATE BLUE DIAMOND IN HOLE,** magic!!! διάβασε προσεκτικά ό,τι σου λέει το είδωλο του μάγου LAKMIR και, **GET SCROLL,** πήγαινε πίσω στο σχοινί, **OPEN SCROLL,** αυτόν που είναι δίπλα στο σχοινί, **READ SCROLL, GO UP,** στο δωμάτιο με τους καθρέπτες, **GO DOOR,** η κάπα σε σώζει, **OPERATE BALL ON FLAMES,** οι φλόγες και η σφαίρα εξαφανίζονται, **DROP CLOAK, OPEN NORTH DOOR, GO DOOR,** καθώς πας να διασχίσεις το CREVICE, εμφανίζεται ένα troll. **OPERATE SPEAR ON TROLL,** εξαφανίζεται, **GO NORTH DOOR........**

■

HINTS 'N' TIPS

THE GREAT GIANA SISTERS

AMIGA

Απ' ό,τι φαίνεται, το παιχνιδάκι αυτό έχει πολλά «κενά» σημεία. Δύο φίλοι της στήλης, ο Δημήτρης Ζερβός και ο Ηλίας Β. έχουν ανακαλύψει μερικά απ' αυτά.

Περίπου στο μέσον της έκτης πίστας περάστε το μικροσκοπικό κάβουρα που βλέπετε και τα τουβλάκια που κρύβουν διαμάντια και πηδήξτε στο κέντρο της πολύ λεπτής τούβλινης γραμμής (που εξαφανίζεται με το που την πατάτε) και μ' ένα δεύτερο δυνατό πήδημα προς τα επάνω, περνάτε στην ένατη πίστα.

Στην 17η πίστα περάστε τα δύο πρώτα τερατάκια και κατόπιν το UFO. Στη συνέχεια μ' ένα σάλτο ανεβείτε πάνω στο τούβλο με την κόμπρα και μ' ένα δεύτερο σάλτο περάστε στην εικοστή πίστα.

Πίσω στην τρίτη πίστα και μόλις πηδήξετε πάνω από τη δεύτερη τρύπα, προχωρήστε και καθίστε κάτω απ' το τελευταίο τουβλάκι (που βρίσκεται πριν το κενό). Κατόπιν πηδήξτε και χτυπήστε ένα τουβλάκι που δεν φαίνεται. Με αυτό τον τρόπο βγαίνετε στην έκτη πίστα. Ένα μυστικό τουβλάκι, όμως, υπάρχει και στην έκτη πίστα. Βρίσκεται στη μέση του διαδρόμου, πριν το βαρέλι με τη φωτιά. Για να το χτυπήσετε πρέπει να πηδήξετε λίγο αριστερά.

Θα σας οδηγησει στην ένατη πίστα.

Αυτά με τη Giana και τις αδελφούλες της. Thanks guys και πάμε.

TAI - PAN

AMSTRAD

Όχι, όχι. Δεν θα σας πω πάλι πώς να εξασφαλίσετε λεφτά πουλώντας τσάι. Αυτή τη φορά θα το ρίξουμε στο τζόγο, παρέα με το Γεράσιμο Φραγκούλη που έστειλε το tip.

Πηγαίνετε λοιπόν στο Restaurant, πάρτε τις 300.000 και πηγαίντε στο Casino. Ποντάρετε 10.000 στα παρακάτω χρώματα (τηρήστε οπωσδήποτε τη σειρά). **2 σιέλ, 1 κόκκινο, 1 σιέλ, 1 μπλε, 1 κόκκινο, 1 πράσινο, 1 μπλε, 1 κόκκινο, 1 άσπρο, 1 σιέλ, 1 σιέλ, 1 πράσινο, 1 μπλε, 1 σιέλ, 1 πράσινο και 1 κόκκινο.** Αν τηρήσετε τη σειρά και όλα πάνε καλά θα κερδίσετε περίπου 1.000.000. Αυτά Γεράσιμε. Σ' ευχαριστούμε και καλά κέρδη στο Casino.

ARMY MOVES

AMSTRAD

Το παρακάτω listing έχει γραφτεί για να λειτουργεί σε Amstrad CPC 6128. Πληκτρολογήστε λοιπόν:

```
10 MODE 0: OPENOUT
"C": MEMORY & 51D:
CLOSE OUT: FOR N=0
TO 15: READ A$: INK N,
VAL ("&" + A$): NEXT:
BORDER 0.
20 MODE 1: INK 1,26:
PRINT "ARMY MOVES 1
OR 2 (PRESS 1 OR 2)":
CALL & B900.
30 IF INKEY (64)=0 OR
INKEY (13)=0 THEN B$ =
"!ARMY.002": GO TO 60
```

ADVENTURE S.O.S.

Του ΑΝΔΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

Βρισκόμαστε στα δεύτερα γενέθλια της στήλης μας και ας ξεκινήσουμε με δύο επισημάνσεις. Πρώτη: για μια ακόμη φορά, μη μας ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις. Ούτε ο χώρος επαρκεί, αλλά ούτε νομίζουμε ότι είναι σωστό. Δεύτερη: έχουμε πραγματικά γύρω στις 400 λύσεις για διάφορα adventure, αλλά όταν πρόκειται για πολύ καινούργιες κυκλοφορίες, δίνετέ μας λίγο χρόνο. Δεν είμαστε τόσο δυνατοί μάγοι, ώστε με μιας να τα λύνουμε όλα. Κρατάμε όμως τις ερωτήσεις σας σ' αρχείο και μόλις μπορέσουμε - κι αυτό σίγουρα θα συμβεί - θα σας απαντήσουμε.

Στις συγκεκριμένες ερωτήσεις τώρα.

Ο **Γιώργος Κατσιμπόκης**, με ένα έξοχο γράμμα ρωτά τι πρέπει να κάνει στο *"MINDSHADOW"*, στο πλοίο αφού έχει πάρει το καραβόπανο και το μπαλτά. Πήγαινε στο μέρος που είναι η άγκυρα και **CUT CHAIN WITH CLEAVER.** Τώρα πήγαινε **E, N, N, E, E** και το βασιλικό ναυτικό σε μεταφέρει στο δεύτερο μέρος.

Ο **Σπύρος Δρίκος** ρωτάει για το *"LEISURE SUIT LARRY"*, πώς μπορεί να πάρει τα χάπια από το παράθυρο, έχοντας το σχοινί και το σφυρί. Στο κατάστημα, απ' όπου παίρνεις το κρασί και το..., μπορείς επίσης να αγοράσεις ένα περιοδικό, από τα πρώτα ράφια. Όταν το διαβάσεις, σου λέει πώς δένονται οι άνθρωποι που καθαρίζουν τα παράθυρα. Αφού διαβάσεις λοιπόν το περιοδικό, πας στο μπαλκόνι και τυπώνεις **TIE ROPE TO WAIST, TIE ROPE TO FIRE ESCAPE, GET PILLS, BREAK WINDOW!!!**

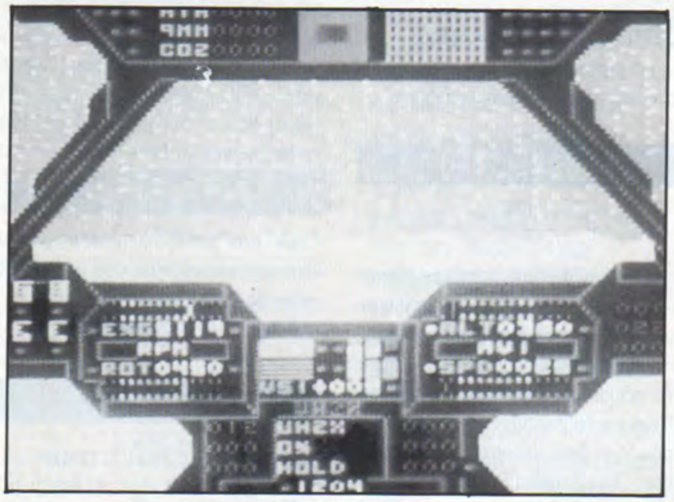
Ο **Ιωάννης Κωστντάρας** ρωτά στο *"KAYLETH"* τι πρέπει να κάνει για να βγει από τις πρώτες οκτώ τοποθεσίες, αφού έχει πάρει τα **Gloves, Canister, Sircuit Fuse & strip of tape.** Πρέπει να εξετάζεις τα πάντα γιατί πρέπει να βρεις ορισμένους κώδικες. Μην ξεχνάς ότι είσαι και συ ένα android. Λοιπόν **WEAR GLOVES, OPEN TAPE,** αρχίζει να διαλύεται, **PUT TAPE ON CANISTER,** το canister διαλύεται αφήνοντας 3 program cartridges, **TAKE DEXTA, TAKE SERTA, TAKE MASTA, INSERT SERTA,** τώρα είσαι προγραμματισμένος σαν Service droid, I, (έχεις μπλε μάτια και τώρα μπορείς να ανοίξεις το aperture, πήγαινε σ' αυτό, **OPEN APERTURE, EXAMINE APERTURE** (βλέπεις ένα κώδικα). **EXAMINE APERTURE** (διαβάζεις A.C.Dht), **OPEN APERTURE, EXAMINE DOOR,** η πόρτα θ' ανοίξει στο τέλος, **EXAMINE CONTROLS** (διαβάζεις τον κώδικα ELY), **REMOVE SERTA, INSERT MASTA, PUSH BUTTON, DOWN, AZAP CODE ELY,** τηλεμεταφέρεσαι.

Ο **Χρίστος Καλογερόπουλος** ρωτά για τρία adventures. Πρώτα για το *"VERA CRUZ"*, πώς να χρησιμοποιήσει την εντολή **MESSAGE.** Μου φαίνεται ότι δεν έχεις οδηγίες, αλλά να τα πρώτα βήματα. Αφού κάνεις την έκθεσή σου, έχουμε **STATEMENT OF LAFENILLE NADINE, 2 Balay stz, st Etienne. MESSAGE CRRj LYON, information on "FUZZY". STATEMENT OF ABDULAH HOCINE, Bar of Poplars, ST ETIENNE. MESSAGE CRRj LYON, information on Ziegler Philibert. MESSAGE GIE ST GALMIER, information on Ziegler Philibert. MESSAGE PRIS ST PAUL, information on Ziegler Philibert. STATEMENT OF EVA DELARUE, transport Cafe in Givors 69, ST ETIENNE.**

Μάγοι, wizards, sprite-killers, joystick warriors και ό,τι άλλο θέλετε γεια σας.
Γι' άλλη μια φορά η στήλη είναι κοντά σας για να σας τροφοδοτήσει με pokes, listings και tips για τ' αγαπημένα σας games.
Λοιπόν, χωρίς πολλά λόγια, ξεκινάμε.

```
40 IF INKEY (65)=0 OR
INKEY (14)=0 THEN B$=
"!ARMY.003": GO TO 60
50 GO TO 30
60 MODE 0: INK 1,13:
LOAD "!ARMY.001", &
C000: LOAD B$
70 IF B$="ARMY.002"
THEN POKE & B62, &
C9: POKE & BF8, & C9:
CALL & 9290. ELSE
POKE & 92FE, & C3:
POKE & 8BB, & C9:
CALL & 358
80 DATA 00, 0D, 1A, 0C,
18, 19, 12, 14, 09, 01, 02,
0B, 0F, 0A, 03, 06, 00, 00
```

Βάλτε την πρωτότυπη δισκέτα, δώστε Run και θα έχετε άπειρες ζωές. Κώστα Παπάζογλου σ' ευχαριστούμε.



MASK III

Φορτώστε το παιχνίδι και πατήστε P. Κατόπιν γράψτε Petals of Doom και Return. Μετά πάλι P και γράψτε Valkyr. Αρχίστε το παιχνίδι και μόλις φτάσει η ώρα να καταβείτε με το ασανσέρ προχωρήστε ευθεία και θα δείτε δύο προβολείς να κινούνται. Τότε πηγαίνετε κάτω απ' αυτούς και σπρώξτε το joystick κάτω. Τότε θα βρεθείτε κατευθείαν στη σελήνη. Το tip απ' τον Τάκη Εμμανουήλ.

SABOTEUR II

IBM & COMPATIBLES

Ο Στέλιος Γουναράς απ' τη Θεσσαλονίκη μας στέλνει τους κωδικούς για όλα τα levels του παιχνιδιού:

Level 2: JONIN Level 3: KIME
Level 4: KUJIKIRI Level 5: SAIMEN JITSU
Level 8: DIM MAK Level 9: SATOH

That's all.

STATEMENT OF HUBERT DELROCHE, ST. ETIENNE. MESSAGE CIAT ST ETTIENNE, information on "Herbert Delroche" Affair, MESSAGE CRRj LYON, information on "9mm Mac50 pistol, serial No G 56743". MESSAGE GIE CLERMONT, information on "Vera Cruz" affair. STATEMENT CARETAKER, Forest appartment (τον επιστάτη τον αναφέρουν οι οδηγίες). Πιστεύω αυτά να αρκούν για την ώρα.

Για το *"RETURN TO EDEN"*, ρωτάει πώς μπορεί να αγοράσει ένα habihome. Πριν πρέπει να έχεις ψάξει κάθε τοποθεσία στο city ώστε να πάρεις όλες τις απαραίτητες πληροφορίες (π.χ. Visit 43, Visit 131, Visit 84, Visit 46, Visit 73, Visit 23, Visit 103, Visit 16). Στο Shores of Death, περίμενε μέχρι να εμφανιστεί η **RIVERBOAT, GOIN,** και στο **Casino, BET SIX TIMES.** Τις 6 πρώτες φορές πάντα κερδίζεις. Στο **THE END OF THE ROAD BY THE STATUE, DROP KOALA** και σου φέρνει ένα σημείωμα. Αφού έχεις μάθει όλες τις τοποθεσίες που πρέπει να επισκεφθείς, **EAST, EAST, SOUTH, SOUTH, SOUTH** στο Grubby Station Platform. **WAIT** για το τρένο, και **GO SOUTH. WAIT** μέχρι να φτάσεις στα shops (ακολουθεί τη διαδρομή Park, shops, City Hall, Spaceport και ξανά στο Park), **PULL THE EMERGENCY CORD, NORTH, WAIT, DOWN, EAST, UP, NORTH, NORTH, PRESS BUTON, N.** εδώ τυπώνεις πού θες να πας. Για να αγοράσεις ένα Habihome press 0, press 2, press 3 (23) πρέπει όμως να'χεις αρκετά creds και την identity card από το Cop Shop.

Τέλος στο *"MURDER OF MIAMI"* ρωτά τι πρέπει να κάνει αφού βγει από την καμπίνα του καπετάνιου. Πρέπει να περιμένεις μέχρι οι Stodart και Ringbottom δώσουν τις καταθέσεις τους, μετά **OUT, WEST, DOWN, DOWN, WEST, SOUTH, UNLOCK DOOR** (με τα κλειδιά από την καμπίνα του καπετάνιου), **OPEN DOOR, IN, WAIT** έως ο Southwold πάρει φωτογραφίες, **OUT, CLOSE DOOR,** και επίστρεψε στην καμπίνα του καπετάνιου. Όταν ο Neame φύγει, θα σου δείξουν το δωμάτιό σου, εκεί πια περίμενε μέχρι να πάρεις το μήνυμα **'SAVE YOUR POSITION TO TAPE'**. Οι καταθέσεις είναι στο δεύτερο μέρος.

Ο **Σταύρος Παπαρρηγόπουλος** ρωτάει στο *"GNOME RANGER"* τι πρέπει να δώσεις στον ρινόκερω. Τίποτα. Αφού η νύμφη σκάψει για σένα στο ουράνιο τόξο και αφού συνεννοηθείς με τον Leprechaun, βάλε τα σκυλιά να σου βρουν τον ρινόκερω. Έχε τη νύμφη και το bridle μαζί σου και παρακολούθησε τι θα συμβεί.

Στο *"Guild of Thieves"* ρωτά πώς βγαίνει από την υποθαλάσσια σπηλιά at the top of Waterfall, **UNTIE LADDER, DOWN, NORTH, WEST, GO TO TEMPLE GARDEN, EXAMINE HIVE, GET CLOVES, NORTH, GET STATUE, DROP STATUE, DOWN, N, N, UP, TAKE BROOCH, S, UP, DIG SAND WITH HANDS, TAKE AND WEAR BOOTS, D, D, S, WEAR GLOVES, UP, GET PICK, D, W, GET MINERALS USING PICK, GET STONE, E, S, LOOK** (η σκάλα που χαμήλωσες πρωτύτερα) **UP, GO TO ANTECHAMBER...**

Στο *"WARLORD"* ζητά πώς μπορεί να περάσει τον πολεμιστή. Για να περάσεις τον arm warrior πρέπει να φοράς το helmet. At the pool of water, **JUMP INTO POOL, E, N, CLIMB OUT, GET HELMET, JUMP IN TO POOL, S, W, CLIMBOUT, E, E, UP, N, N, W, W, WEAR HELMET, WEST.**

Αυτά προς το παρόν και για όσους ζητάνε βοήθεια για το KING QUEST III, δυστυχώς αυτό που έχω να πω είναι ότι οι οδηγίες είναι απαραίτητες γιατί περιέχουν μαγικές συνταγές. Μια απ' αυτές σε μαθαίνει να πετάς σαν αετός κι έτσι περνάς τον ιστό της αράχνης.

HINTS 'N' TIPS

SUPER STUNTMAN
AMSTRAD

Μόλις κάνετε hi- score, αντί για όνομα γράψτε LIVEWIRE και το επόμενο παιχνίδι θα είναι αρκετά ευκολότερο. Το tip ήρθε απ' το Χριστόφορο Σαπλαούρα και ίσως λειτουργεί και σε άλλους υπολογιστές.

WHO DARES WINS II
MSX

Να λείπουν τα σχόλια. Μόλις φορτώσει το παιχνίδι, κάντε Reset και δώστε:

POKE &H837E, 255
POKE &H8379, 255

Τα pokes αυτά σας δίνουν άπειρες ζωές και άπειρες χειροβομβίδες. Προσοχή όμως, γιατί, αν ο αριθμός των χειροβομβίδων είναι 99 και πάρετε άλλη μια, θα γίνει 0. Γι' αυτό προσοχή. Το παιχνίδι ξαναρχίζει με

DEFUSR0=&H8100: A=USR(0)

Τα pokes απ' το Δημήτρη Ριζόπουλο, που τον ευχαριστούμε.

BRAVE STAR
CBM

Ο φίλος Μιχάλης συμβουλεύει τα εξής: Ξεκινώντας απ' την πόλη κινηθείτε αριστερά και μόλις φτάσετε στη σέλα σπρώξτε το joystick προς τα πάνω. Θα βρεθείτε στο χάρτη. Κινήστε το βελάκι στο αντικείμενο που έχει δύο κέρατα και πατήστε fire. Το αλογάκι θα σας οδηγήσει σε μια σπηλιά. Κάντε "examine" και βγείτε έξω. Πάλι στο χάρτη και πάρτε το καινούργιο σύμβολο. Θα πάτε σε μια δεύτερη σπηλιά. Κάντε "examine", "yes", "talk" και φύγετε. Πάρτε απ' το χάρτη το σεντούκι και φτάνοντας στην πόλη πηγαίνετε στο "exchange". Κάντε "talk", "yes" και πηγαίντε στο Bar. Κάντε πάλι "talk", "yes" και απ' το χάρτη πάρτε το καινούργιο σύμβολο. Θα πετάξετε για το New Texas για να πολεμήσετε τον "Tex Hex". Γυρίστε στη φυλακή της πόλης, κάντε "talk" και "yes". Θα πάρετε ένα νέο στοιχείο για να πάτε στο μέρος της τελικής αναμέτρησης.

Μιχάλη σ' ευχαριστούμε.

TAI - PAN
SPECTRUM +2

Πάλι πίσω στο Platoon, αυτή τη φορά για τον +2. Ο Σπύρος Τσερώνης ξέρει ένα τρόπο για να έχετε άπειρη τροφή στο ταξίδι. Μόλις βγείτε απ' το λιμάνι πατήστε Break και πηγαίντε στο icon της τροφής. Προϋποθέτοντας ότι δεν έχετε αγοράσει κανένα box of food, ο υπολογιστής σας λέει "you have food for 0 days". Εσείς φυσικά δεν θα ταραχτείτε καθόλου. Πηγαίντε στο "full week pation" και πατήστε fire. Η ίδια διαδικασία επαναλαμβάνεται όσες βδομάδες διαρκεί το ταξίδι και το πλήρωμα είναι ήρεμο γιατί νομίζει (?) ότι έχει φάει.

Μάλιστα κύριε Τσερώνη.

DONKEY KONG
AMSTRAD

Πληκτρολογήστε:

1 ' DONKEY KONG POKES

HINTS 'N' TIPS

2 ' BY BABIS MANTOYKAS
3 '
10 MODE 1: MEMORY &2700
20 LOAD"! DONKEY.BIN" :CALL &3A6A
40 LOAD"! DONKEY.002
50 MODE 0
60 POKE 35352,0: 'infitive lives
80 CALL &6000
και τρέξτε το για άπειρες ζωές.

BEYOND THE ICE PALACE

IBM

Να μην τα ξαναλέμε.

POKE 19123,173
POKE 5918,173
POKE 17820,173
POKE 7748,255

Τα pokes σας δίνουν άπειρες ζωές, 255 spirits και καταργούν το sprite collision. Το παιχνίδι ξαναρχίζει με SYS 2062. Αυτά απ' την Αλεξανδρούπολη και το Δημήτρη Σισκόπουλο.

INFILTRATOR

CBM

Ο Νίκος Τρυγάζης στέλνει το παρακάτω listing:

```
0 FOR I=0 TO 19: READ X: POKE 49152+I,X: NEXT
1 PRINT CHR$ (147)
2 INPUT "ENTER MISSION (1-3)";A
3 IF A (10RA)3 THEN 1
4 IF A = THEN A=0
5 IF A = 3 THEN A = 4
6 POKE 49166, A
7 SYS 63276: POKE 783,1: POKE 829,0: POKE 830,64: POKE 831,0: POKE 832,72: SYS 62 828
8 POKE 16493,49: POKE 16494, 234: POKE 16405, 76: POKE 16406,0: POKE 16407,192
9 POKE 53265,11: FOR I= 679 TO 2000: POKE I, PEEK (15705+1): NEXT
10 DATA 169, 13, 141, 204, 8, 169, 192, 141, 205, 8, 76, 128, 8, 169, 4, 133, 8, 76, 170, 14.
```

Πληκτρολογήστε το, βάλτε την κασέτα και τρέξτε το. Σας επιτρέπει να μπείτε σε οποιοδήποτε επίπεδο του παιχνιδιού θέλετε (χωρίς reset βέβαια). Big Nick, να 'σαι καλά.

ASTRO ATTACK

AMSTRAD

Επίσης:

```
10 '** Astro Attack Pokes**
20 '** By Babis Mantoykas**
30 '
40 MEMORY 19999
50 LOAD"! AST.BIN"
60 POKE 34470,0: 'Infitive lives
70 CALL 35800
```

Το listing απ' το Μπό μπη Μαντούκα.

Όμως κάπου εδώ πρέπει να τελειώσουμε. Χαιρετίσματα στ' αγαπημένα σας μηχανηματάκια. Χαίρετε κύριοι.



CAMPUS CAD

Διατάζοντας τις γραμμές

ΤΟΥ ΓΙΩΡΓΟΥ ΚΥΠΑΡΙΣΣΗ

ΤΑ ΠΑΚΕΤΑ CAD ΕΧΟΥΝ ΑΡΧΙΣΕΙ ΝΑ ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ ΔΗΜΟΦΙΛΗ τον τελευταίο καιρό και μάλλον είναι καιρός να γνωρίσουμε τους εκπροσώπους τους στους διάφορους υπολογιστές. Η αρχή θα γίνει με το άγνωστο στους πολλούς αλλά αγαπητό στους λίγους χρήστες Campus CAD για τη σειρά των ST.

Το Campus CAD είναι για πολλούς το καλύτερο πακέτο που έχει κυκλοφορήσει μέχρι τώρα για τα ST στον τομέα του CAD σε δύο διαστάσεις. Την επιτυχία της κυκλοφορίας του ακολούθησε μια ακόμα cut-down έκδοσή του, το Campus Draft, το οποίο φαίνεται να έχει πετύχει απόλυτα το σκοπό του: αφ' ενός περιλαμβάνει τις κυριότερες δυνατότητες του προκατόχου του σε ένα οικονομικότερο πακέτο και αφ' ετέρου δίνει στο χρήστη την ευκαιρία για ένα upgrade αργότερα, όταν οι απαιτήσεις του θα έχουν πια αυξηθεί. Αλήθεια όμως, ξέρετε τι θα πει CAD και σε τι χρησιμεύει; Ας μιλήσουμε λίγο γι' αυτό.

CAD, λοιπόν, ένα από τα πιο ακατάδεχτα είδη software. Ο λόγος είναι ότι οι υπολογιστικές απαιτήσεις και πολλές φορές τα εξειδικευμένα περιφερειακά (graph pads) το καθιστούν απρόσιτο για τον κόσμο των home. Να όμως που ο 68000 και ο 8088 έγιναν home CPUs και τα CAD άρχισαν σιγά σιγά να παρουσιάζονται στις οθόνες μας. Τώρα πια υπάρχουν διάφορες εκδόσεις τέτοιων πακέτων για ST και Amiga, χωρίς να αναφέρουμε βέβαια τα PCs που τα είχαν από πιο νωρίς στη βιβλιοθήκη τους.

Τα αρχικά σημαίνουν Computer Aided Design, σχεδίαση δηλαδή με τη βοήθεια του υπολογιστή. Γενικά ένα πρόγραμμα CAD δεν είναι τίποτε άλλο από ένα σχεδιαστικό πρόγραμμα, στο οποίο όμως σχεδιάζετε μόνο έτοιμα σχήματα. Η ακρίβεια επίσης των διαστάσεων παίζει μεγάλο ρόλο. Οι περισσότερες λειτουργίες υπακούουν στους κανόνες της Γεωμετρίας, δίνοντας μεγάλη σημασία στη σχέση των σχημάτων μεταξύ τους. Με λίγα λόγια ένα πρόγραμμα CAD δεν θα σας ενθουσιάσει ιδιαίτερα αν έχετε σκοπό να δημιουργήσετε ένα όμορφο τοπίο με λαμπερά χρώματα στην οθόνη σας, αλλά θα είναι αυτό που ψάχνετε, αν πρόκειται να σχεδιάσετε ένα οποιοδήποτε αντικείμενο, από ποτήρι μέχρι αεροπλάνο.

Οι δυνατότητες των προγραμμάτων CAD ποικίλλουν από υπολογιστή σε υπολογιστή. Στην κορυφή βρίσκονται τα προγράμματα που χρησιμοποιούνται σε mainframes για τη σχεδίαση αυτοκινήτων και αεροπλάνων, με πολύ εξειδικευμένες λειτουργίες πάνω στον υπολογισμό διαστάσεων. Για μας τα πράγματα είναι κάπως πιο απλά. Με τη βοήθεια ενός 16-μπιτου επεξεργαστή και συχνά ενός μαθηματικού coprocessor, τα προγράμματα CAD ενσωματώνουν εργαλεία για σχεδίαση σε δύο ή και τρεις διαστάσεις και απευθύνονται περισσότερο σε μαθητές, φοιτητές και επιστήμονες με απαιτήσεις «μεσαίας κλίμακας». Κάπου στην τελευταία κατηγορία βρίσκεται και το Campus.

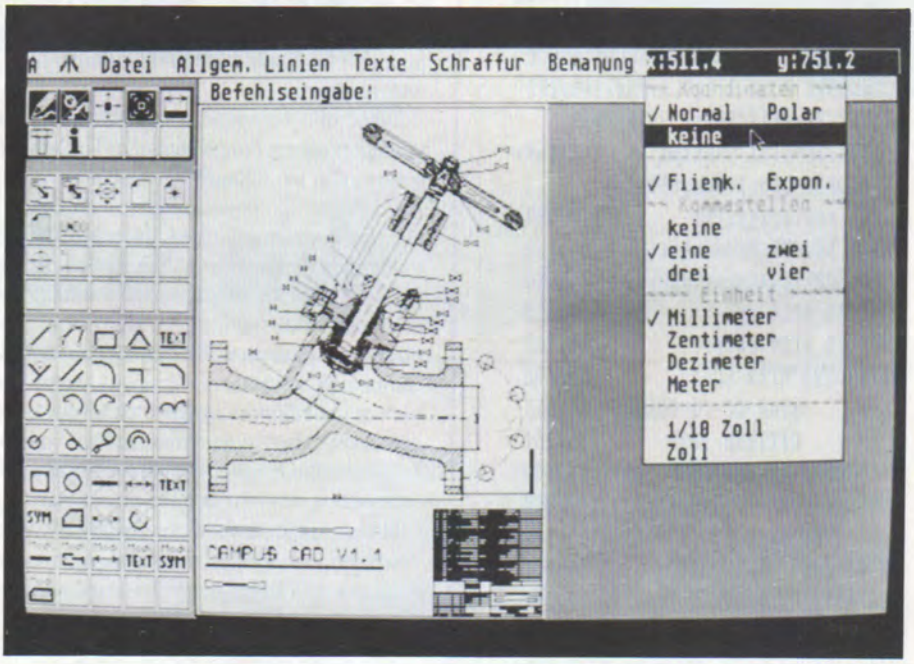
Ξεκινώντας

Το Campus CAD αποτελείται στην ουσία από δύο προγράμματα: το κυρίως πρόγραμμα και το utility του εκτυπωτή. Φυσικά περιλαμβάνονται διάφορα accessories και έτοιμα demo σχήματα για να θαυμάσετε τις ικανότητές του.

Το πρόγραμμα, όπως θα υποψιαστήκατε, λειτουργεί αποκλειστικά στο high resolution, μια και εκμεταλλεύεται κάθε δυνατή ακρίβεια στην απεικόνιση. Single drive δεν συνιστάται ιδιαίτερα, αλλά αν δεν μπορείτε να κάνετε αλλιώς... Το καλύτερο περιβάλλον πάντως είναι double side drive ή ακόμα καλύτερα σκληρός δίσκος. Φυσικά χρειάζεται και κάποιο περιφερειακό για hard copy. Μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα σε 9-pin και 24-pin εκτυπωτές, plotters και ακόμα τον Atari laser printer.

Τρέχοντας το πρόγραμμα βρισκόμαστε μπροστά σε ένα εισαγωγικό μενού. Για να προχωρήσουμε θα πρέπει απαραίτητα να δώσουμε κάποιο όνομα στο σχέδιο, να καθορίσουμε το μέγεθός του (έχουμε να επιλέξουμε ανάμεσα στα standard μεγέθη από A5 μέχρι A2) και το είδος της εκτύπωσης (οριζόντια ή sideways). Αφού επιλεγούν όλα, «μπαίνετε» στο περιβάλλον του προγράμματος και βλέπετε: στα αριστερά μερικά γκρουπ από icons με τα οποία θα δουλέψετε, την κύρια οθόνη σχεδίασης και πάνω δύο μπάρες, την μπάρα του GEM και πιο κάτω μια help line, με την οποία το πρόγραμμα επικοινωνεί με σας. Το γεγονός ότι το Campus δουλεύει κάτω από το GEM είναι πολύ σημαντικό, γιατί επιτρέπει την επικοινωνία του με πολλά άλλα προγράμματα μέσω των κατάλληλων accessories. Έτσι μπορείτε με ένα snapshot utility να μεταφέρετε το σχέδιο στο Degas Elite ή να το εισάγετε σε μια σελίδα ενός desktop publishing προγράμματος ή ενός word processor.

Στα δεξιά της μπάρας του GEM σημειώνονται κάθε στιγμή οι συντεταγμένες της θέσης του cursor. Τα νούμερα που σημειώνονται εδώ εξαρτώνται από τη βάση μέτρησης που έχετε επιλέξει. Εάν δεν έχει επιλεγεί κάποια εντολή, οι συντεταγμένες απεικονίζονται σε απόλυτη μορφή. Αυτό σημαίνει ότι οι τιμές των συντεταγμένων εξαρτώνται από κάποιο ορισμένο σημείο της οθόνης, το γνωστό origin, το οποίο είναι συνήθως η κάτω αριστερή γωνία. Εάν όμως σχεδιάζετε κάτι τότε οι συντεταγμένες έχουν σαν βάση το σημείο της οθόνης, στο οποίο κάνατε για τελευταία φορά κλικ με το ποντίκι. Όσο παράξενο κι αν σας φαίνεται αυτό είναι εξαιρετικά χρήσιμο, ειδικά όταν θέλετε να σχεδιάσετε κάτι σε κάποια ορισμένη απόσταση από το προηγούμενό σας σχήμα.

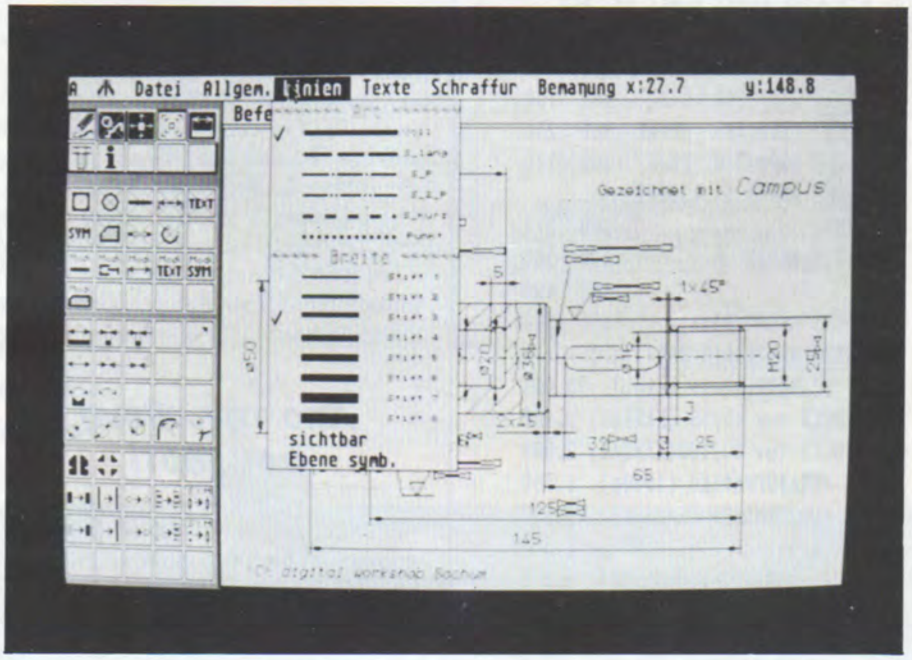


Menus, icons και εντολές

Τα pull-down menus του GEM χρησιμεύουν για τον καθορισμό μερικών παραμέτρων που χρησιμοποιούνται σαν default. Η «μίξη» αυτή icons και παραθύρων επιταχύνει πολύ τη χρήση του προγράμματος. Οι τίτλοι των menus είναι File, Global, Line, Text και Hatch.

Η εντολή Global χρησιμεύει για τον καθορισμό ορισμένων παραμέτρων σε συγκεκριμένες λειτουργίες. Για παράδειγμα εδώ θα ορίσουμε αν οι γραμμές θα φαίνονται ή όχι με το πραγματικό πάχος τους, με πόση ακρίβεια σε δεκαδικά ψηφία θέλουμε να δουλέψουμε, τι μονάδες θα χρησιμοποιηθούν (χιλιοστά, εκατοστά και ίντσες) και ακόμα τις λειτουργίες trim και fillet. Πρόκειται για δύο εντολές που «τακτοποιούν» το σχέδιό σας. Παράδειγμα: σχεδιάζετε δύο γραμμές που τέμνονται. Είναι 90% σίγουρο ότι δεν θα καταφέρετε ποτέ να «ενώσετε» τέλεια τη μια γραμμή με την άλλη, (θυμηθείτε ότι δουλεύετε με το χέρι), αλλά θα σταματήσετε το ποντίκι μερικά pixels παρακάτω από εκεί που θέλατε. Το αποτέλεσμα θα είναι ένα ανεπιθύμητο μικρό κομματάκι που θα εξέχει από την κορυφή της γωνίας που σχηματίσατε. Για να το σβήσετε υπάρχουν δύο λύσεις: ή κάνετε διαδοχικά zoom στο σημείο εκείνο και το σβήνετε ή, πολύ πιο απλά, επιλέγετε το trim και κάνετε κλικ στις δύο γραμμές. Ο υπολογιστής αναλαμβάνει να τελειοποιήσει το σχήμα σας.

Στο menu "Line" θα βρείτε τα πιο συνηθισμένα είδη γραμμών που συναντά κανείς στα σχέδια: πλήρεις γραμμές ή διακεκομμένες διαφόρων ειδών. Το μενού "Text" χειρίζεται το θέμα της εισαγωγής κειμένου μέσα στην εικόνα. Μπορείτε να επιλέξετε μεγέθη χαρακτήρων (τα μικρά μεγέθη θα φανούν σαν ένα είδος «μουτζούρας») και τον τρόπο με τον οποίο θα γίνει το justify. Όσο για το "Hatch", εδώ φυλάγονται διάφορα options που έχουν να κάνουν με τις διαστάσεις του σχεδίου.



Όλα τα υπόλοιπα ρυθμίζονται από τα πέντε icon-groups. Ένας λόγος που έχει κάνει το Campus δημοφιλέστατο είναι ακριβώς αυτά τα icons. Είναι τόσο σωστή η αντιστοιχία μεταξύ εικόνας και εντολής, που το manual θα σας φανεί χρήσιμο μόνο σε ειδικές περιπτώσεις. Η κάθε ομάδα από icons εκτελεί και μια συγκεκριμένη ομάδα από εργασίες, ενώ ένα από αυτά είναι στην πραγματικότητα μια «περίληψη» των icons: επειδή η οθόνη δεν «χωράει» όλα τα icons μαζί, μπορείτε να επιλέξετε ποια από αυτά και πού θέλετε να εμφανιστούν. Τα icons που θα χρησιμοποιήσετε κατά κανόνα είναι τα έτοιμα σχήματα. Έχετε να διαλέξετε ανάμεσα σε γραμμές, πολύγωνα, τετράγωνα, γωνίες και κύ-

κλους, καμπύλες, παράλληλες γραμμές, γραμμές που εφάπτονται σε κύκλους κ.λπ. Για καθένα από αυτά τα σχήματα θα βοηθηθείτε από τη help line. Για τη μεγαλύτερη δυνατή ακρίβεια μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πλήκτρα εκτός από το ποντίκι.

Εκτός από τα σχήματα αυτά μπορείτε να χρησιμοποιήσετε έτοιμα σύμβολα. Το Campus υποστηρίζει μια βιβλιοθήκη συμβόλων, τα οποία μπορείτε να δημιουργήσετε εσείς, π.χ. αντιστάσεις και πυκνωτές σε ένα ηλεκτρονικό σχέδιο. Επίσης, ο καθορισμός διαστάσεων είναι πολύ εξελιγμένος. Το Campus αναλαμβάνει αυτόματα να «τσεκάρει» με τον πιο σωστό τρόπο και να σημειώσει τις διαστάσεις που καθορίζονται από τον χρήστη. Μπορείτε να κάνετε κλικ σε οποιαδήποτε σχήματα υπάρχουν στην οθόνη και το πρόγραμμα αναλαμβάνει να υπολογίσει τις διαστάσεις. Φυσικά μπορείτε να κάνετε editing, αν κάτι δεν πηγαίνει καλά.

Μερικά ακόμη icons είναι υπεύθυνα για το zoom, για το redrawing της οθόνης (απαραίτητο, μια και το Campus συνηθίζει να μαρκάρει τα ζωγραφισμένα σχήματα που κάνουμε κλικ με ένα X, με αποτέλεσμα σε λίγο το X να κυριαρχεί σε κάθε pixel του σχεδίου) και ακόμη για undo, σε περίπτωση που η τελευταία μας επιλογή ήταν μοιραία. Μια ακόμη ομάδα από icons χρησιμεύει για αντιγραφή ή μετακίνηση αντικειμένων, για διαγραφή σχημάτων και για το καθρέφτισμα (flip). Γενικά οι εντυπώσεις του χρήστη μετά από ελάχιστη ώρα δουλειάς με το πρόγραμμα είναι άριστες, και αν εξαιρέσουμε κάποιες ελλείψεις (μη γελάσετε: υπάρχει έλλειψη στην... έλλειψη! Το Campus δεν υποστηρίζει ελλειψοειδή σχήματα) τότε η κριτική του από οποιονδήποτε χρήστη είναι οπωσδήποτε υπέρ του προγράμματος.

Από την οθόνη στο χαρτί

Οι utilities για τον εκτυπωτή και τον plotter υπάρχουν σε διάφορες εκδόσεις. Τα αρχεία σώνονται αρχικά σαν plot-files, μεταφράζονται δηλαδή για τον εκτυπωτή ή τον plotter και κατόπιν μπορούν να τυπωθούν. Το Campus επιτρέπει στο χρήστη να καθορίσει ο ίδιος τις περισσότερες παραμέτρους εκτύπωσης και να δημιουργήσει ο ίδιος μια λίστα από αρχεία που θα τυπωθούν. Το μεγάλο μπράβο πάντως ανήκει στη μητέρα εταιρία Technobox, επειδή κατάφερε να δαμάσει το πάντα ατίθασο RS232 port του Atari, ώστε να συνεργάζεται και με τους plotters που χρησιμοποιούν αυτή τη θύρα. Φυσικά η παράλληλη θύρα είναι πάντα διαθέσιμη, αλλά τα data σας μπορούν να μεταφερθούν και στο δίσκο ή στο midi port. Και κάποια προειδοποίηση: Η τελευταία έκδοση του προγράμματος (v. 1.3) πρέπει να έχει κάποια bugs στη δημιουργία plot αρχείων. Ακόμα και στα 1040 ST δίνει το μήνυμα "insufficient memory", έστω και για πολύ απλά σχέδια. Στην περίπτωση αυτή θα πρέπει να ελέγξετε πρώτα την έκδοση που αγοράζετε. Στις παλαιότερες πάντως εκδόσεις (μια από αυτές είναι και η δικιά μου) δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα.

Accessories

Το Campus CAD συνοδεύουν αρκετά χρήσιμα accessories. Τα accessories αυτά δεν είναι ακριβώς σαν όλα τα άλλα κι αυτό γιατί δεν τα συναντάτε στο πρώτο παράθυρο του GEM. Βρίσκονται με τη μορφή icons μαζί με όλα τα υπόλοιπα. Το πρώτο από αυτά είναι από μόνο του μια έκπληξη: επιτρέπει στο χρήστη να τρέξει οποιοδήποτε φυσιολογικό πρόγραμμα GEM και αφού δουλέψει με αυτό να κάνει quit και να βρεθεί πάλι μέσα στο Campus, σαν να μην συμβαίνει τίποτα! Με άλλα λόγια μπορείτε να τρέξετε το First Word, να γράψετε το κειμενό σας, να το σώσετε, να κάνετε quit και να συνεχίσετε απτόητοι το σχέδιό σας.

Το δεύτερο ονομάζεται output program selector. Από εδώ έχετε πρόσβαση στις utilities εκτύπωσης. Το επόμενο icon έχει τα αρχικά ASC και είναι, όπως πολύ σωστά μαντέψατε, ένας μετατροπέας αρχείων Campus σε ASCII δεδομένα. Ένα άλλο icon περιλαμβάνει τη γνωστή HP-GL γλώσσα της Hewlett-Packard για τους plotters, το οποίο έχει γίνει πια standard. Τέλος έχουμε το DFX, το οποίο επιτρέπει στο Campus να διαβάζει και να γράφει AutoCad DFX αρχεία, με μερική όμως συμβατότητα. Ο λόγος γι' αυτό είναι ότι εξαρτάται από τη συμβατότητα των λειτουργιών μεταξύ Campus και AutoCad που χρησιμοποιήθηκαν.

Τελικά...

...το Campus CAD βελτιώνεται όλο και περισσότερο. Οι αλλαγές και οι προσθήκες που έγιναν στην τελευταία έκδοση, αν και όχι ιδιαίτερα σημαντικές, έδωσαν νέα ισχύ στο πρόγραμμα. Θεωρείται ένας από τους καλύτερους εκπροσώπους της οικογένειας των home-CAD. Αν δεν το πιστεύετε, δεν έχετε παρά να το τρέξετε.

■

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

SPECTRUM

Dark side

ΤΟΥ ΚΩΣΤΑ ΒΑΣΙΛΑΚΗ

Φορέστε τη διαστημική στολή σας και φροντίστε να νιώσετε όσο το δυνατόν πιο άνετα μέσα σ' αυτή, γιατί θα πάμε ένα ταξιδάκι στο δεύτερο φεγγάρι του πλανήτη Evath. Μια και φεύγουμε βιαστικά, πάρτε όσα shield και fuel βρίσκετε πρόχειρα μπροστά σας. Ακούω όμως μερικούς να διαμαρτύρονται ότι είναι πολύ λίγο αυτό που βρήκαν και δεν τους φτάνει και επειδή δεν μπορώ να ακούω παράπονα, θα το τακτοποιήσω αμέσως. Θα χρειαστείτε μόνο δύο περίπου λεπτά για να πληκτρολογήσετε το πρόγραμμα του listing, το οποίο θα σας εφοδιάσει με άπειρο shield και άπειρο fuel, οπότε είστε εντάξει. Απλά πληκτρολογήστε το listing, τρέξτε το, και βάλτε την πρωτότυπη κασέτα του Dark Side να παίζει από την αρχή.

Προσέχτε όμως να μην καθυστερείτε πολύ, μια και η επέμβαση δεν σας δίνει άπειρο χρόνο. Έτσι, φροντίστε να καταστρέψετε τα ECDs όσο το δυνατό γρηγορότερα.

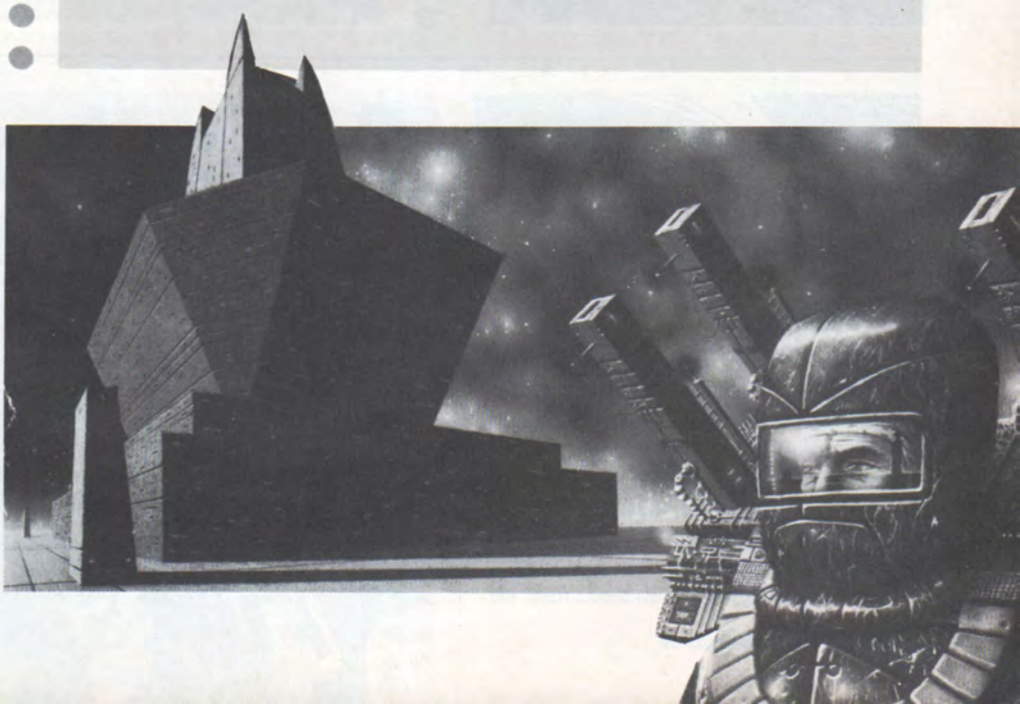
Ένα δεύτερο πράγμα που δεν πρέπει να κάνετε είναι να σβήνετε το jet-pack σας, όταν έχετε ανέβει ψηλά, για να καταστρέψετε κάποιο plexor. Αν και είναι προφανές τι θα σας συμβεί, οι άπιστοι έχουν κάθε ελευθερία να το δοκιμάσουν.

Ξεκινήστε λοιπόν χωρίς καθυστέρηση την αποστολή σας: κάθε λεπτό φέρνει τον Evath πιο κοντά στο τέλος του.

```
   1 REM ** DARK SIDE HACK **
   2 REM ** INFINITE SHIELD **
   3 REM ** AND INFINITE FUEL **
  10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LEAR 32767
  20 PRINT AT 11,0;"PLAY ""DARK
SIDE"" TAPE FROM START"
  30 INK 0: LOAD ""CODE 65088
  40 POKE 65295,128: POKE 65296,
91
  50 FOR F=23424 TO 23438: READ
A: POKE F,A: NEXT F
  60 RANDOMIZE USR 65088
  70 DATA 245,175,50,226,185,50,
43,167,50,170,177,241,195,85,254
```







ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

SPECTRUM

Live & Let Die

ΤΟΥ ΚΩΣΤΑ ΒΑΣΙΛΑΚΗ

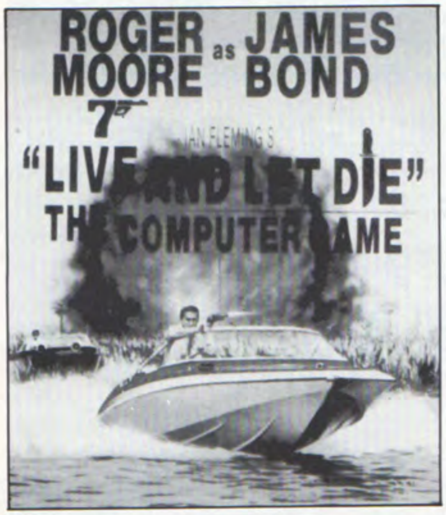
Η ζωή σήμερα είναι δύσκολη για τους μυστικούς πράκτορες που επιβαίνουν σε κότερα. Από τη μία οι πέτρες μέσα στο ποτάμι, από την άλλη οι νάρκες που αφήνει ένα συμπαθέστατο προπορευόμενο κότερο, χωρίς να λάβουμε υπόψη τα κανονάκια στις όχθες ή μερικές πόρτες που βρίσκονται στη μέση του ποταμιού.

Όλα αυτά προξενούν σημαντική ζημιά στο κότερό σας, αλλά αυτό δεν σας νοιάζει, μια και φαίνεται να είστε οι πιο γρήγοροι του σύμπαντος και έτσι το κότερό σας θα είναι έτοιμο σε λίγα δευτερόλεπτα. Το χειρότερο είναι ότι όλα αυτά κοστίζουν σε καύσιμα, τα οποία δύσκολα αναπληρώνονται.

Για να σας αποδείξουμε λοιπόν πόσο καλοί είμαστε, θα αντιμετωπίσουμε εμείς αυτό το πρόβλημα για σας. Εσείς το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να πληκτρολογήσετε το πρόγραμμα του listing και να το τρέξετε. Μετά, βάλτε την πρωτότυπη κασέτα του Live and let die να παίζει από την αρχή και, όταν με το καλό τελειώσει το φόρτωμα, θα έχετε άπειρα καύσιμα, καθώς και άπειρες βολές του ισχυρού σας κανονιού, έτσι, για να καθαρίζετε πιο εύκολα τους λογαριασμούς σας με αυτούς που επανειλημμένα σας μπαίνουν στη μύτη.

Μια και διαθέτετε τώρα αυτά τα εφόδια, το αρχηγείο των εχθρών σας δεν μπορεί να σας ξεφύγει.

Για αν τελειώνετε πάντως πιο γρήγορα, πυροβολείτε συνεχώς. Αυτό θα σας απαλλάξει από τις νάρκες και δεν θα σας κάνει ζημιά, μια και δεν χρειάζεστε πλέον τα βαρέλια με τα καύσιμα.



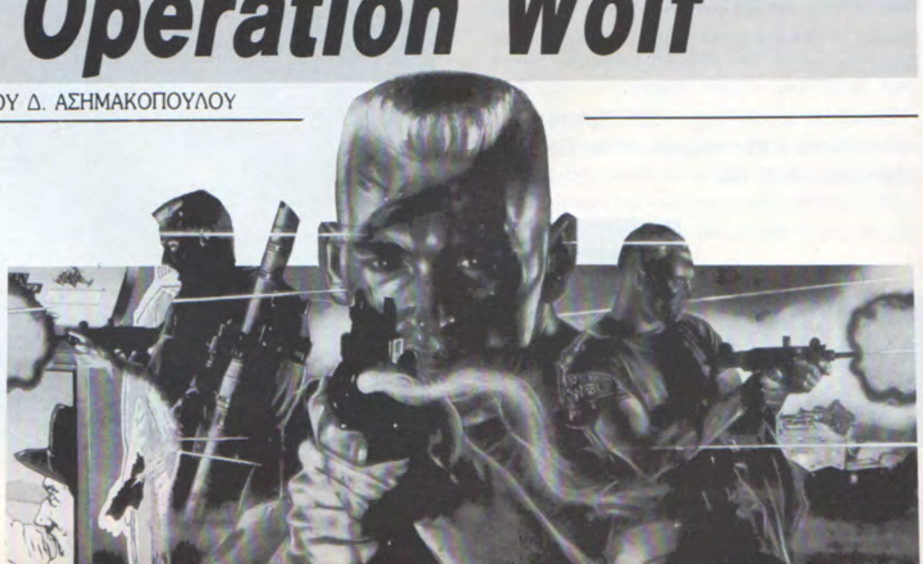

```
   1 REM *LIVE AND LET DIE HACK*
   2 REM  * INFINITE LIVES *
   3 REM  * AND INFINITE FUEL *
  10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7
  20 CLEAR 32767
  30 PRINT AT 11,2;"PLAY ""LIVE
AND LET DIE"" TAPE";AT 13,11;"FR
OM START"
  40 INK 0
  50 LOAD "Lload"CODE
  60 FOR f=32879 TO 32888
  70 READ a: POKE f,a
  80 NEXT f
  90 RANDOMIZE USR 32768
 100 DATA 175,50,207,107,50,124,
171,195,0,130
```

AMSTRAD

Operation Wolf

ΤΟΥ Δ. ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΥ

Αν έχετε επισκευθεί κάποια αίθουσα ηλεκτρονικών παιχνιδιών, τότε σίγουρα θα ξέρετε το Operation Wolf. Πρόκειται για ένα shoot 'em up πολύ γρήγορο αλλά και πολύ δύσκολο. Η μεταφορά του στα 8-bit μηχανήματα θα μπορούσε να χαρακτηριστεί πετυχημένη. Πάσχει όμως από υπερβολική δυσκολία, ειδικά στη version του Amstrad. Πιο συγκεκριμένα, η πρώτη πίστα βγαίνει μετά από πολύ προσοχή, η δεύτερη δε βγαίνει χωρίς ειδική βοήθεια, ενώ από 'κει



ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

και πέρα καλύτερα να ξεχάσετε το παιχνίδι. Για να μπορέσετε να επιβιώσετε και να τελειώσετε το παιχνίδι σας προτείνω να πληκτρολογήσετε τα τρία listings που ακολουθούν. Αρχικά πληκτρολογήστε το listing 1 και σώστε το σε μία κασέτα/δισκέτα. Κατόπιν κάντε reset και πληκτρολογήστε το listing 2. Τρέξτε το έχοντας στο κασετόφωνο την κασέτα που σώσατε το listing 1. Ξανακάντε reset και πληκτρολογήστε το listing 3. Τρέξτε το και αφού σώσει τα data κλείστε τον υπολογιστή και ξανανοίξτε τον. Τώρα φορτώστε το listing 1 και αν θέλετε άπειρες ζωές δώστε απλώς RUN. Αν θέλετε να δοκιμάσετε την αντοχή των νεύρων σας και δεν επιθυμείτε να παίξετε το παιχνίδι με άπειρη ενέργεια, τότε μπορείτε να σβήσετε τις γραμμές 110-150. Προσοχή! Μη σβήσετε σε καμία περίπτωση τις γραμμές 190, 200 και 210, γιατί η επέμβαση δε θα δουλέψει. Σημειώστε ότι το POKE της γραμμής 170 σας επιτρέπει να κάνετε όσες φορές θέλετε CONTINUE στο παιχνίδι. Και, πριν κλείσω, μερικές συμβουλές: Προσπαθείτε να διαλύετε πρώτα τα τανκς και τα ελικόπτερα γιατί σας κάνουν μεγάλη ζημιά. Μετά, όταν σας ρίχνουν χειροβομβίδες και μαχαίρια, προσπαθήστε να τα πυροβολείτε όσο γίνεται πιο γρήγορα. Μη σκοτώνετε τις νοσοκόμες και τα παιδάκια, γιατί χειροτερεύετε την κατάστασή σας. Τέλος, φροντίστε να σώσετε και κανέναν αιχμάλωτο στα levels 5 και 6, για να πάρετε και κάποιο ευχάριστο μήνυμα στο τέλος!

listing 1

```
10 ' OPERATION WOLF - CPC 464/6128
20 ' Cracked by Jim 21/12/1988 - Main program
30 RESTORE:addr=&3000:SYMBOL AFTER 256:MEMORY &2FFF:LOAD"PREJERKY
.BIN",&5000:LOAD"JERKY.BIN",&4000
40 READ a$:IF a$="END" THEN 50 ELSE a=VAL("&"+a$):POKE addr,a:add
r=addr+1:GOTO 40
50 RESTORE 210:FOR k=0 TO 15:READ a:INK k,a:NEXT:MODE 0:LOCATE 4,
12:PRINT"LOADING  GAME":LOCATE 5,13:PRINT"PLEASE WAIT":CALL &3000
60 DATA F3,21,00,40,11,52,A5,01,00,03
70 DATA ED,B0,21,00,50,11,A9,A7,01,00
80 DATA 01,ED,B0,21,00,90,22,52,A8,21
90 DATA 2B,30,11,00,90,01,00,01,ED,B0
100 DATA C3,C9,A7
110 ' The following POKES give you immortality
120 DATA 00,00,00,00,00,00,3E,B7,32,A6
130 DATA 27,32,53,2C,AF,32,59,2C,21,24
140 DATA 2C,77,23,77,23,77,21,87,2C,77
150 DATA 23,77,23,77
160 ' The following POKE lets you CONTINUE more than one time
170 DATA 00,00,00,00,00,00,AF,32,7D,25
180 ' *** DO NOT DELETE THE FOLLOWING LINES ***
190 DATA C3,00,6A,00,00,00,00,00,00,00
200 DATA END
210 DATA 0,9,12,21,3,6,15,24,25,26,1,2,11,20,13,10
```

listing 2

```
10 ' OPERATION WOLF
20 ' Data for the jerky loader
30 addr=&5000:MEMORY &4FFF:lin=990
40 sum=0:FOR k=1 TO 16:READ a$:IF a$="END" THEN 50 ELSE a=VAL("&"
+a$):POKE addr,a:sum=sum+a:addr=addr+1:NEXT:lin=lin+10:READ a$:IF
 VAL("&"+a$)<>sum THEN PRINT"DATA Error in Line";lin:STOP ELSE 40
50 SAVE"PREJERKY.BIN",b,&5000,&100,&5000:END
1000 DATA 80,01,FF,3F,80,72,A6,01,00,80,A7,A6,03,00,80,80, 628
1010 DATA 41,FF,1F,80,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,81,1E, 27E
1020 DATA DD,21,00,C0,11,00,01,CD,38,A7,01,E8,FE,ED,49,3A, 6D3
1030 DATA 00,00,FE,F3,CA,52,A5,DD,21,00,AC,21,00,C0,06,C7, 70A
1040 DATA 11,00,08,C5,19,30,04,01,50,C0,09,DD,75,00,DD,74, 4E8
1050 DATA 01,DD,36,02,4F,DD,36,03,00,DD,36,04,80,DD,23,DD, 5EF
1060 DATA 23,DD,23,DD,23,DD,23,C1,10,D9,DD,E5,D1,21,A9,A7, 8D1
1070 DATA 01,1E,00,ED;B0,21,2C,A8,11,00,BF,01,28,00,ED,B0, 547
1080 DATA C3,00,BF,DD,21,00,C0,31,00,C0,11,4F,00,21,A7,A6, 5FF
1090 DATA 22,A5,A6,CD,BA,A5,3A,A4,A7,B7,C2,52,A5,06,F6,ED, 977
1100 DATA 79,ED,4F,08,FB,31,F8,BF,C3,00,6A,CF,EA,A4,CF,28, 921
1110 DATA END
```

listing 3

```
10 ' OPERATION WOLF
20 ' Jerky loader
30 addr=&4000:MEMORY &3FFF:lin=990
40 sum=0:FOR k=1 TO 16:READ a$:IF a$="END" THEN 50 ELSE a=VAL("&"
+a$):POKE addr,a:sum=sum+a:addr=addr+1:NEXT:lin=lin+10:READ a$:IF
 VAL("&"+a$)<>sum THEN PRINT"DATA Error in Line";lin:STOP ELSE 40
50 SAVE"JERKY    .BIN",b,&4000,&300,&4000:END
1000 DATA 00,00,AF,ED,79,DD,36,00,00,DD,2B,18,F8,D1,08,FE, 717
1010 DATA 01,06,7F,3E,10,ED,79,3E,54,ED,79,D9,E1,D9,D8,18, 7B5
1020 DATA DF,3D,20,FD,A7,24,C8,06,F5,ED,78,A9,E6,80,28,F5, 958
1030 DATA 06,7F,3E,10,ED,79,79,2F,4F,D9,7D,3C,E6,0F,6F,F6, 71C
1040 DATA 20,D9,17,ED,79,37,C9,3D,20,FD,A7,24,C8,06,F5,ED, 84B
1050 DATA 78,A9,E6,80,28,F5,06,7F,3E,10,ED,79,79,2F,4F,1F, 6F3
1060 DATA 3E,2A,17,3D,ED,79,37,C9,06,F6,3E,10,ED,79,D9,E5, 790
1070 DATA 2E,00,D9,21,63,A5,E5,06,F5,ED,78,E6,80,4F,CD,73, 86A
1080 DATA A5,30,FB,21,15,04,10,FE,2B,7C,B5,20,F9,3E,0A,CD, 6A2
1090 DATA 73,A5,30,EA,26,C4,3E,1C,CD,73,A5,30,E1,3E,DA,BC, 840
1100 DATA 38,F2,26,C4,3E,1C,CD,73,A5,30,D3,3E,DA,BC,38,E4, 846
1110 DATA FD,21,A5,A7,FD,6E,00,26,C4,3E,1C,CD,73,A5,30,BE, 7EC
1120 DATA 3E,D7,BC,30,DD,2C,20,EF,26,70,3E,1C,CD,73,A5,30, 71E
1130 DATA AD,3E,1C,CD,73,A5,30,A6,7C,FE,CD,30,0E,FE,9C,30, 811
1140 DATA CF,FD,23,FD,7D,FE,A9,20,CB,18,C5,3E,0B,26,80,2E, 7F5
1150 DATA 08,3E,0B,18,02,3E,09,CD,99,A5,D0,3E,0B,CD,99,A5, 5E1
```

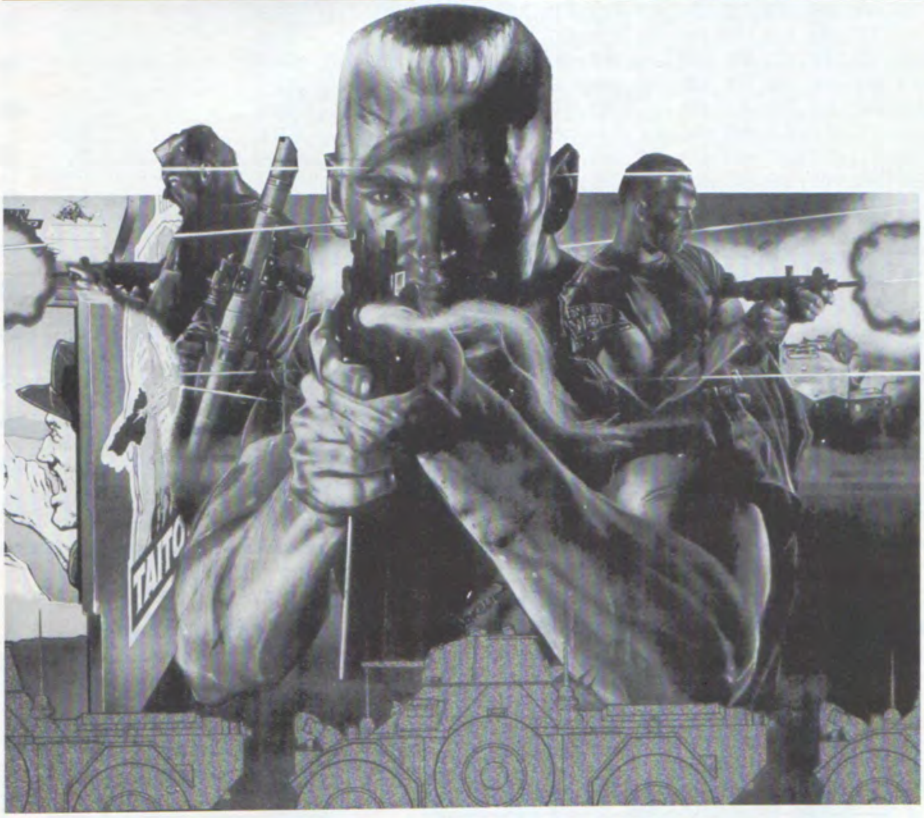
```
1160 DATA D0,3E,9F,BC,CB,15,26,80,D2,47,A6,3E,1D,BD,C2,52, 7DA
1170 DATA A5,00,AF,08,26,A1,2E,01,FD,21,00,AC,3E,04,18,17, 48D
1180 DATA 3E,17,AD,C6,77,DD,77,00,DD,23,1B,26,A1,2E,01,2E, 5D2
1190 DATA 01,3E,01,18,02,3E,09,CD,99,A5,D0,3E,0B,CD,99,A5, 5D0
1200 DATA D0,3E,C0,BC,CB,15,26,A1,D2,87,A6,08,AD,08,7A,B3, 81A
1210 DATA 20,CE,C3,5F,A5,3E,17,AD,C6,77,DD,77,00,DD,23,1B, 763
1220 DATA 2E,02,3E,04,26,B3,CD,24,A7,D0,FD,7E,04,B7,28,5A, 66B
1230 DATA 69,01,00,7F,00,00,00,FD,4E,00,FD,46,01,DD,21,00, 476
1240 DATA 00,DD,09,4D,3E,01,2E,02,26,B3,CD,24,A7,D0,3E,7F, 5A0
1250 DATA BD,28,03,32,A4,A7,2E,02,3E,08,26,B3,CD,24,A7,D0, 61C
1260 DATA FD,5E,02,FD,56,03,69,01,05,00,FD,09,4D,7B,B2,26, 5C8
1270 DATA A1,2E,01,3E,01,C2,89,A6,11,5F,A5,ED,53,A5,A6,11, 6B1
1280 DATA 8C,A6,D5,ED,5B,C7,A7,C3,9D,A5,3E,06,00,00,18,B6, 7D4
1290 DATA 3E,0D,CD,99,A5,3E,10,CD,99,A5,D0,3E,DB,BC,CB,15, 834
1300 DATA 26,B3,D2,22,A7,C9,CD,BA,A5,21,00,80,06,FF,C5,1E, 7F2
1310 DATA 00,4B,16,FF,06,F5,ED,78,E6,80,A9,28,50,1C,79,2F, 70B
1320 DATA E6,80,4F,15,C2,46,A7,73,23,C1,10,E2,21,00,00,11, 5F4
1330 DATA 32,80,06,32,C5,1A,06,00,4F,09,13,C1,10,F6,E5,21, 507
1340 DATA 00,00,11,CD,80,06,32,C5,1A,06,00,4F,09,13,C1,10, 3B7
1350 DATA F6,C1,7C,B7,20,13,A7,ED,42,01,32,00,A7,ED,42,D8, 7D4
1360 DATA 09,01,CD,FF,A7,ED,42,D0,3C,32,A4,A7,C9,00,00,C3, 7C1
1370 DATA 55,A7,00,1E,2A,28,22,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 18E
1380 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 0
1390 DATA 00,00,00,00,00,00,00,DD,21,A9,A7,11,00,01,CD,38, 365
1400 DATA A7,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, A7
1410 DATA END
```

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

CBM

Operation Wolf

ΤΟΥ ΧΡΙΣΤΟΥ ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΥ



Το Operation Wolf σίγουρα το γνωρίζετε. Είναι το παιχνίδι που ζητούσατε σαν μανιακοί καθ' όλη τη διάρκεια των εορτών. Όμως, αμφιβάλλω για το πόσο μακριά το προχωρήσατε, παίζοντας με το joystick. Σταματήστε επιτέλους να χτυπιέστε, εγώ είμαι εδώ γαι να σας βγάλω απ' τη μιζέρια σας. Για όλους εσάς, τους παρανοϊκούς καμικάζι που θέλετε να επιζήσετε στο φρικτό αυτό πόλεμο δίχως μια γρατζουνιά, είναι η ακόλουθη επέμβαση.

Πληκτρολογήστε το listing και σώστε το κάπου για να υπάρχει. Επισημαίνω ότι λειτουργεί με την έκδοση κασέτας. Τώρα, φορτώστε το listing, ρίξτε το Operation Wolf στο 1530 σας (το κασετόφωνο εννοώ), δώστε RUN, πατήστε PLAY και φύγαμε. Όταν θα 'χει φορτώσει, να' στε σίγουροι ότι θα έχετε άπειρα πυρομαχικά και κορμί ατσαλένιο.

Αν κάνετε κανένα λάθος στις σειρές DATA, το πρόγραμμα θα σας πει ακριβώς πού βρίσκεται το λάθος. Αν δεν θέλετε να είστε άτρωτος ή δεν θέλετε άπειρες βόμβες ή δεν θέλετε άπειρες σφαίρες, ρίξτε μια ματιά στις τελευταίες σειρές του listing, αυτές με την εντολή REM από πίσω. Μπορείτε να σβήσετε όποια δεν σας αρέσει.

```
100 REM ** OPERATION WOLF CHEAT **
110 REM * FOR PIXEL  BY CHRISTOS *
120 REM
130 S =8192:F =240:L =10:B =16:E =8318:TE =S
140 C =0:FOR Y=1 TO B:READ B$:IF B$="XY" THEN N =0:GOTO 160
150 GOSUB 220:POKE S,N:S =S+1
160 C =(C+N) AND 255:NEXT Y
170 READ B$:GOSUB 220:IF N<>C THEN PRINT "DATA ERROR IN LINE";F:END
180 IF S<=E THEN F =F+L:GOTO 140
190 READ B$:IF B$="XY" THEN 210
200 GOSUB 220:POKE TE+N,141:GOTO 190
210 SYSTEM:END
220 Z =ASC(LEFT$(B$,1)):NH =Z-48+(Z>57)*7:Z =ASC(RIGHT$(B$,1))
230 NL =Z-48+(Z>57)*7:N =NH*16+NL:RETURN
240 DATA A9,80,85,9D,20,2C,F7,A9,15,8D,F0,03,A9,20,8D,F5,17
250 DATA 03,38,4C,6C,F5,A9,1D,8D,DF,03,A9,4C,8D,FD,03,A9,48
260 DATA 14,8D,FE,03,A9,02,8D,FF,03,A9,4C,8D,9B,03,A9,00,A5
270 DATA 8D,9C,03,A9,02,8D,9D,03,A2,00,BD,48,20,9D,00,02,6A
280 DATA E8,E0,37,D0,F5,4C,00,08,EE,9A,03,A5,08,C9,02,F0,0B
290 DATA 03,A9,91,2C,A9,80,8D,AE,03,4C,9E,03,A9,21,8D,58,6C
300 DATA 09,A9,02,8D,59,09,4C,79,03,A9,99,8D,DF,03,A9,A5,6A
310 DATA 2C,EB,88,2C,1F,89,2C,88,88,2C,A9,8C,4C,00,01,XY,5D
320 REM
330 DATA 70,73:REM INFINITE BULLETS
340 DATA 76:   REM INFINITE BOMBS
350 DATA 79:   REM NO INJURY
360 DATA XY
```

AMIGA

Bionic Commando

ΤΟΥ ΧΡΙΣΤΟΥ ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΥ



Ναι, πρόκειται για τη γνωστή ιστορία με τις απόκρημνες πλατφόρμες και τα πτυσσόμενα χέρια. Αυτό το έξοχο Arcade-Game, που τόσο πολύ αγάπησα στον παλιό-καλό C-64, μου έχει γίνει εφιάλτης στην έκδοσή του για την Amiga. Γιατί να είναι τόσο δύσκολο; Κι αυτό το αλλόκοτο scrolling α λα Atari ST δεν διευκολύνει καθόλου τα πράγματα. Αλλά τι σόι hacker θα ήμουν αν δεν έφερνα το παιχνίδι στα μέτρα μου. Άπειρο χρόνο και ζωές εδώ και τώρα!

Το ορμητήριό μας θα είναι η AmigaBasic. Φορτώστε τη με το γνωστό τρόπο μέσω της Workbench ή κάντε τα εξής:

Βάλτε τη Workbench στο drive και μόλις εμφανισθεί το παράθυρο με επικεφαλίδα AmigaDOS πατήστε συγχρόνως τα CTRL και D. Υποθέτω ότι τώρα θα έχει εμφανισθεί το σύμβολο '1>' κι ο cursor. Γράψτε τώρα **cd extras:** και πατήστε RETURN. Όταν θα σας ζητηθεί, βάλτε την **Extras** δισκέτα στο drive (αυτή που περιέχει τη Basic). Τώρα γράψτε **amigabasic** και δώστε RETURN. Και να'τη, μετά από λίγες στιγμές, η AmigaBasic. Η παραπάνω λύση είναι γι' αυτούς που δεν μπορούν να περιμένουν τη Workbench για να φορτώσει. Το μικρό listing που ακολουθεί θα το πληκτρολογήσετε στο LIST-παράθυρο της Basic και θα το σώσετε γι' αργότερα. Πρώτα θα εξακριβώσουμε αν η έκδοση του παιχνιδιού που έχουμε είναι η σωστή. Βάλτε λοιπόν το Bionic Commando στο drive και γράψτε files "df0:". Πρέπει να υπάρχει ανάμεσα στα μπόλικα αρχεία της δισκέτας κι ένα με όνομα 'bionic'. Αν ναι, συνεχίστε κανονικά. Επόμενο βήμα θα είναι η αντιγραφή του παιχνιδιού σε μια άδεια δισκέτα. (Χρησιμοποιήστε κάποιο καλό αντιγραφικό ή το Disk Copy της Workbench). Τώρα μπαίνουμε στην τελική φάση: Φορτώνουμε πάλι τη Basic, φορτώνουμε το listing. Βάζουμε στο drive το αντίγραφο που βγάλαμε προηγουμένως και τρέχουμε το listing το οποίο κάνει κάποιες αλλαγές στη δισκέτα. Μετά το τέλος της εργασίας το αντίγραφο θα διαθέτει άπειρο χρόνο και ζωές. Αν έχετε εξοικειωθεί λιγάκι με το DOS της Amiga, η παραπάνω διαδικασία είναι απλή. Όχι πως το παιχνίδι είναι πιο εύκολο με την επέμβαση, αλλά τουλάχιστον μπορείτε να δείτε και τις υπόλοιπες πίστες. Περισσότερα τον άλλο μήνα...

```
'**************************************
'* PIXEL: Amiga Bionic Commando Cheat *
'*                                    *
'*  (c) 1989 by Christos Michopoulos  *
'**************************************

OPEN "r".1."df0:bionic".1:FIELD 1,1 AS v$

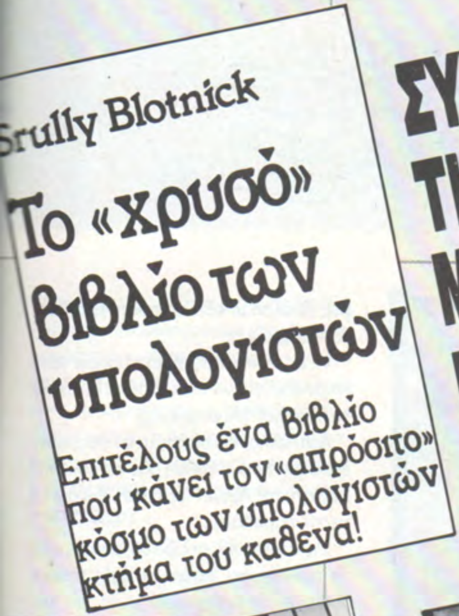
Loop: READ r&.v%:IF r&=0 THEN CLOSE 1:END
      LSET v$=CHR$(v%):PUT 1.r&:GOTO Loop

DATA 52367.78.52368.113:'Infinite Lives

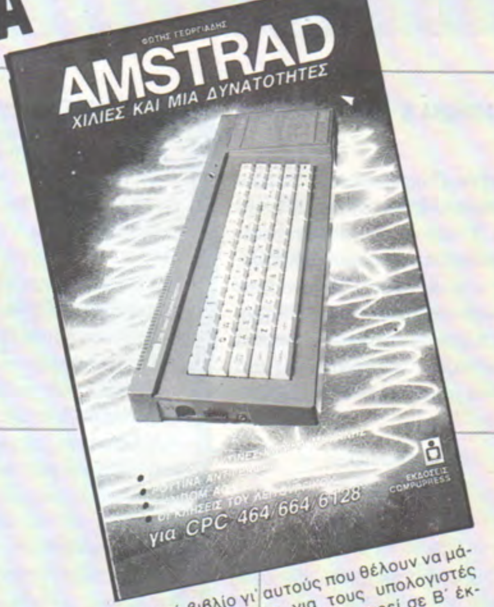
DATA 52323.78.52324.113.52325.78.52326.113:'Infinite Time

DATA 0.0
```

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΑΣ ΜΕ ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΕΙΔΙΚΑ ΒΙΒΛΙΑ



Ένα βιβλίο γραμμένο με συνεκτικό και ευκολονόητο τρόπο, για το χρήστη που θέλει να κατανοήσει τις αρχές λειτουργίας και τη φιλοσοφία του υπολογιστή **(1.300 δρχ.)**.



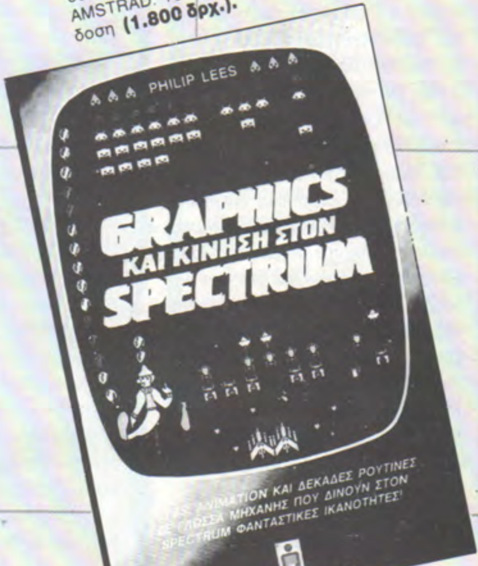
Ιδανικό βιβλίο γι' αυτούς που θέλουν να μάθουν περισσότερα για τους υπολογιστές AMSTRAD. Το βιβλίο κυκλοφορεί σε Β' έκδοση **(1.800 δρχ.)**.



Ένα βιβλίο για αρχάριους, που αποτελεί μέθοδο διδασκαλίας και που γρήγορα, χωρίς κουραστικές αναλύσεις, θα οδηγήσει στις πιο θεμελιώδεις και χρήσιμες γνώσεις για τους υπολογιστές **(900 δρχ.)**.



Ένα βιβλίο που δίνει ουσιαστικές γνώσεις για το Δυαδικό σύστημα και τη γλώσσα ASSEMBLY στους χρήστες υπολογιστών ELECTRON και BBC **(1.600 δρχ.)**.



Το βιβλίο αυτό είναι μια προσπάθεια να μυηθεί ο αναγνώστης στον τρόπο λειτουργίας του Z-80, μέσα από ένα πρακτικά απλουστευμένο μοντέλο, ενώ ταυτόχρονα, με πολλά παραδείγματα, τον καθοδηγεί στην κατανόηση της assembly και στην ανάπτυξη δικών του προγραμμάτων **(1.400 δρχ.)**.



Ένα σετ βιβλίων-δισκέτας με το έτοιμο πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ, για υπολογιστές AMSTRAD CPC 664/4128. Το πρόγραμμα, γραμμένο σε γλώσσα μηχανής, έχει άπειρες δυνατότητες, σύμφωνα πάντα με τις προσωπικές επιλογές του χρήστη **(7.000 δρχ.)**.



Ένα βιβλίο με SPRITES, ANIMATION και δεκάδες ρουτίνες σε γλώσσα μηχανής, που δίνουν στο SPECTRUM φανταστικές ικανότητες και στο χρήστη άπειρες δυνατότητες **(1.300 δρχ.)**.

ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ
COMPUPRESS
Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
Τηλ.: 9238.672-5, 9225.520.
FAX: 9216.748
Αριστοτέλους 7, 546 24 Θεσσαλονίκη.
Τηλ.: 284.864, 282.663, FAX: 282663



64 ΞΕΧΑΣΜΕΝΑ Κ

...Εχω έναν Commodore 128. Τα προγράμματα που παίρνω είναι όλα για τον CBM-64. Υπάρχουν προγράμματα αποκλειστικά για τη μνήμη των 128K RAM; (Πάντα σε κασετόφωνο). Αν αγοράσω disk drive θα είναι μόνο για τον 128 ή και για τους 2; Μπορώ να χρησιμοποιήσω το reset button του υπολογιστή μου στα games που χρησιμοποιώ στον CBM-64;

Π. Κικιδόπουλος
Καστοριά

Το drive που θα χρησιμοποιήσεις στον C-128 (υποθέτω ότι είναι το 1571) είναι συμβατό και με το 64-mode του υπολογιστή σου, συνεπώς δεν πρέπει να στενοχωριέσαι γι' αυτό. Αντίθετα θα πρέπει να στενοχωρηθείς για το πρώτο ερώτημα, μια και τα προγράμματα που είναι γραμμένα αποκλειστικά για τον C-128 είναι ελάχιστα (τουλάχιστον στην Ελλάδα). Συμβουλή: Αν βρεις κάποια κασέτα, κράτησέ την μακριά από τα αδιάκριτα βλέμματα. Πρόκειται περί σπάνιου συλλεκτικού είδους. Όσο για το reset που αναφέρεις, μια και λειτουργεί σαν cold start (σβήνεται δηλαδή η RAM και γίνεται initialisation του συστήματος) δεν θα μπορέσεις να το χρησιμοποιήσεις. Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι δεν ισχύει το γνωστό τρικ με το βραχυκύκλωμα των pins.

MIDI

...Θα αναφερθώ στη στήλη του περιοδικού «ΑΦΙΕΡΩΜΑ», του τεύχους 49, που ασχολήθηκε με το midi και υπολογιστές. Πράγματι με εντυπωσίασε το όλο θέμα διότι ασχολούμαι με τη μουσική και θα' θελα να μάθω περισσότερα γι' αυτό το σύστημα.

1) Ποιοι υπολογιστές έχουν MIDI;

2) Αν κάποιος έχει υπολογιστή δίχως MIDI τότε αγοράζει MIDI ώστε να πετύχει την επικοινωνία μεταξύ των διαφόρων ηλεκτρονικών οργάνων;

3) Ένα πλεονέκτημα που προσφέρει το MIDI είναι το EDIT. Μήπως αυτό είναι το πιο σημαντικό πράγμα που προσφέρει; Τι άλλο μπορεί να προσφέρει αυτό το πρόγραμμα;

4). Σε ποιά καταστήματα μπορώ να απευθυνθώ, για να πάρω όσο το δυνατόν πιο πολλές πληροφορίες;

Κάτι άλλο που θα ήθελα να σας ρωτήσω είναι: ποιά η γνώμη σας για τον υπολογιστή της Apple Macintosh; Συνδέεται με τα παραπάνω;

Στο τεύχος 49, σελίδα 66, αναφέρεται το πρόγραμμα advanced flight trainer. Υπάρχει το πρόγραμμα αυτό για τον Amstrad 6128;

Αλέκος Δημητρίου
Λευκωσία, Κύπρος

Οι πιο διαδεδομένοι υπολογιστές με ενσωματωμένο midi είναι ο Atari ST και η σειρά των MSX. Για τον πρώτο ειδικά υπάρχουν πλήθος από προγράμματα που επιτρέπουν πλήρη έλεγχο της θύρας και των οργάνων που έχουν συνδεθεί με αυτό. Παρ' όλα αυτά, η ομάδα των υπολογιστών - διευθυντών ορχήστρας δεν σταματά εδώ. Ο Macintosh (ο χαϊδεμένος των studio πριν τον Atari) και η Amiga δέχονται τη θύρα σαν περιφερειακό, ενώ ακόμη και ο Amstrad διαθέτει πια ένα midi. Η προσθήκη μιας τέτοιας θύρας στον υπολογιστή επιτρέπει την επικοινωνία μεταξύ υπολογιστή και μουσικών οργάνων αφ' ενός και αφ' ετέρου μας δίνει τη δυνατότητα να ελέγξουμε τα όργανα στέλνοντας (και λαμβάνοντας) εντολές και data. Όπως καταλαβαίνεις λοιπόν, οι δυνατότητες των προγραμμάτων midi δεν τελειώνουν μόνο στην εντολή edit. Περισσότερες πληροφορίες μπορείς να πάρεις από τις εταιρίες που ασχολούνται με ηχητικό εξοπλισμό (δεν μιλάμε για απλά καταστήματα στερεοφωνικών). Για τον Macintosh δεν χρειάζεται να σου πω τίποτα παραπάνω και όσο για το flight trainer, δεν έχουμε ακούσει τίποτα περί μεταφοράς στον Amstrad. Αν συμβεί κάτι τέτοιο εδώ είμαστε εμείς.

Αγαπητό PIXEL,

Είμαστε δύο παιδιά δεκαεφτάρηδες και σου γράφουμε για να εκφράσουμε τη θλίψη μας για την κατάντια του τρόπου που αντιμετωπίζονται οι προσωπικοί υπολογιστές από τους χρήστες τους. Πρόκειται για τη χειρότερη μεταχείριση εργαλείου από τον κάτοχό του. Γιατί ο υπολογιστής είναι εργαλείο. Και δεν είναι μόνο εργαλείο, αλλά και μέσο εκπαίδευσης και μέσο ψυχαγωγίας και μέσο εξωτερίκευσης των εσωτερικών μας τάσεων και... και... και... Όμως με λύπη διαπιστώνουμε ότι σήμερα οι home computers δεν είναι τίποτα άλλο για τους χρήστες τους, εκτός από απλές παιχνιδομηχανές. Δεκάδες παιχνίδια βρίσκονται μέσα στις δισκέτες κάθε χρήστη.

Ψάξαμε λοιπόν να βρούμε την αιτία αυτής της κατάστασης. Είναι μήπως τα φθηνά, τα απελπιστικά φτηνά παιχνίδια που βρίσκει ο χρήστης, ιδιαίτερα σήμερα που η πειρατεία έχει γίνει hobby του καθενός; Μήπως πριν αγοράσουν τον υπολογιστή ψάχνουν για ηλεκτρονικά παιχνίδια και βρίσκουν ότι είναι πιο συμφέρουσα η αγορά ενός computer, που παρέχει και ποικιλία παιχνιδιών; Μήπως φταίνε τα περιοδικά, που αφιερώνουν αρκετές σελίδες για τα παιχνίδια και λιγοστές για τα άλλα προγράμματα;

Μήπως τέλος οι διαφημίσεις, με τα φαντασμαγορικά τοπία και τη ζωηρότητα των χρωμάτων, ωθούν στην αγορά ολοένα και περισσοτέρων παιχνιδιών;

Αυτά τα θέματα μας απασχόλησαν για πολύ καιρό. Και ανησυχήσαμε πραγματικά για την τύχη των υπολογιστών όλων εκείνων που αυτή τη στιγμή ασχολούνται με τη δημιουργία προγραμμάτων ή που, τέλος πάντων, δεν βρίσκονται με ένα joystick στο χέρι και δεν προσπαθούν να σκοτώσουν τον «κακό». Ανησυχήσαμε γιατί αυτοί οι λίγοι, ίσως οι ελάχιστοι χρήστες, νιώθουν απελπιστικά μόνοι στο χώρο των σοβαρών προγραμμάτων. Ανησυχήσαμε γιατί αργά ή γρήγορα, ίσως ασχοληθούν κι αυτοί με τα παιχνίδια και τους απορροφήσουν στους κόσμους τους.

Σκεφτήκαμε λοιπόν να καλέσουμε μέσα από τις σελίδες σου όλους αυτούς που γνωρίζουν κάποια γλώσσα στον υπολογιστή τους και να δημιουργήσουμε ένα club, στο οποίο να παρέχεται η δυνατότητα στα μέλη του να βελτιώσουν τις προγραμματιστικές τους ικανότητες, να φτιάξουν προγράμματα ομαδικά και να ενημερώνονται συνεχώς γύρω από τις εξελίξεις του χώρου των μικροϋπολογιστών και των προγραμμάτων.

Επίσης, θέλουμε αυτό το club να είναι πανελλήνιο και όχι να κλείνεται μέσα στα στενά πλαίσια της πρωτεύουσας.

Επειδή διαθέτουμε υπολογιστές AMSTRAD CPC 6128, αρχικά το club θα αποτελείται από τους χρήστες του παραπάνω μοντέλου, όμως αργότερα θα το επεκτείνουμε, ώστε να γίνουν μέλη του όλοι όσοι ασχολούνται σοβαρά με τους υπολογιστές, όποιο υπολογιστή κι αν έχουν.

Περιμένουμε ανυπόμονα τη θέση τη δική σου σ' αυτή την πρωτοβουλία καθώς και των αναγνωστών σου.

ΤΑ ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΜΑΣ ΕΙΝΑΙ
(01) 4523369 ΓΙΑ ΑΘΗΝΑ - ΠΕΙΡΑΙΑ (Κώστας)
(0271) 26529 ΥΠΟΛΟΙΠΗ ΕΛΛΑΔΑ (Γιάννης)
Κατα προτίμηση ΚΥΡΙΑΚΗ
Ευχαριστούμε για τη φιλοξενία,
Φιλικά
Γιάννης Τσάμπος Χίος Κώστας Παπαδάκης Αθήνα

Η προσπάθειά σας, παιδιά, μας βρίσκει απόλυτα σύμφωνους, αν και δεν νομίζουμε ότι τα πράγματα είναι τόσο τραγικά όσο τα αναφέρετε. Τα «σοβαρά» προγράμματα έχουν πάντα το κοινό τους. Ο κάθε χρήστης θα έρθει η ώρα που θα αναζητήσει κάτι χρήσιμο στο software του υπολογιστή του, είτε τρέχοντας κάποιο έτοιμο πρόγραμμα είτε πληκτρολογώντας ο ίδιος σε κάποια γλώσσα προγραμματισμού είτε επεμβαίνοντας σε ... παιχνίδια (φανταστήκατε ποτέ πόσοι «εγκέφαλοι» στη γλώσσα μηχανής χρωστούν το ξεκίνημα της καριέρας τους σε κάποιο απάνθρωπο game;). Πάντως, καλό θα ήταν να δίνεται πράγματι μεγαλύτερη σημασία στην πρακτική πλευρά του υπολογιστή από τους μικρότερους χρήστες. Να ξέρετε ότι είμαστε στη διάθεσή σας για οποιαδήποτε μελλοντική σας δραστηριότητα.

ΙΣΩΣ ΕΝΑΣ HEADER READER...

Είμαι ένας νέος αναγνώστης του περιοδικού σας και έχω στην κατοχή μου έναν υπολογιστή Spectrum +2. Θα ήθελα να ρωτήσω το εξής: Όταν φορτώσω ένα

Αλληλογραφία

πρόγραμμα σε κώδικα μηχανής θα ήθελα να έχω ένα πρόγραμμα στο οποίο να αναφέρεται από ποιά διεύθυνση αρχίζει και σε ποιά τελειώνει ο κώδικας και ποιό είναι το μέγεθός του σε bytes, γιατί έχω αντιμετωπίσει πολλά προβλήματα σχετικά με αυτό. Θα σου ήμουν ευγνώμων εάν μου έγραφες ένα τέτοιο πρόγραμμα (αν υπάρχει).

Χρήστος Βαλασέλλης
Λέσβος

Το πρόγραμμα που ζητάς είναι το γνωστότατο header reader, μια utility δηλαδή που αναλαμβάνει να διαβάσει τον header οποιουδήποτε αρχείου (εκτός φυσικά από τα headerless). Ως γνωστόν, ο header είναι το «δελτίο ταυτότητας» του αρχείου: η αρχική διεύθυνση, το μήκος του και η τελική διεύθυνση σε bytes βρίσκονται κωδικοποιημένα εκεί. Τα προγράμματα header reader που κυκλοφορούν θα τα βρεις σαν utilities ενσωματωμένα σε κάποια μεγαλύτερα προγράμματα με σχετικό περιεχόμενο (assemblers - disassemblers).

ΠΕΡΙ ΕΚΤΥΠΩΤΩΝ ΚΑΙ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

Σε παλαιότερο τεύχος (No 34) είχατε ένα αφιέρωμα για τους εκτυπωτές και στο τέλος του άρθρου υπήρχαν κάποιοι printers με τα χαρακτηριστικά τους. Όμως, σε άλλους γράψατε ότι είχαν μήτρα 9X9 ή 18X20 κ.λπ. και σε άλλους ότι είχαν μήτρα 9 ή 24 pins. Θα ήθελα να εξηγούσατε λίγο την διαφορά.

Θα ήθελα επίσης να θίξω κι ένα άλλο θέμα. Τι γίνεται με διάφορα παιχνίδια που αναφέρονται στις αγγελίες, όπως IKARI 2, 3, DEFENDER OF THE CROWN 1, 2, PROHIBITION 2; Έχουν κυκλοφορήσει κανονικά και αν ναι, γιατί δεν βρίσκονται στην αγορά, αλλά και τα περιοδικά δεν έχουν κάποια reviews γι' αυτά; Μήπως έχουν κυκλοφορήσει, αλλά δεν έχουν έρθει στην Ελλάδα; Δεν μιλάω γενικά βέβαια, αλλά μόνο για τον AMSTRAD 6128. Αν έχετε κάποια γνώμη πάνω σε αυτό απαντήστε μου.

Κώστας Στάμος

Η κεφαλή ενός εκτυπωτή έχει καθιερωθεί να χαρακτηρίζεται με βάση τα pins που διαθέτει. Αρκετές φορές όμως οι κατασκευαστές θεωρούν προτιμότερο να σημειώνουν στις προδιαγραφές των μηχανημάτων τις «τελίτσες» από τις οποίες αποτελείται ο κάθε χαρακτήρας, αντί για τον αριθμό των pins. Οι αριθμοί 9X9 ή 18X20 σημαίνουν ακριβώς αυτό: ότι ένας χαρακτήρας από το ASCII σετ θα ταιριάζει σε ένα παραλληλόγραμμο των 9X9 ή των 18X20 pins, κάτι ανάλογο με τον τρόπο που καθορίζεται ο ίδιος χαρακτήρας στην οθόνη.

Περνάμε τώρα στα παιχνίδια: κατ' αρχήν, είναι αλήθεια ότι αρκετά παιχνίδια δεν παρουσιάζονται. Αυτό συμβαίνει συνήθως όταν μιλάμε για μεταφορές ήδη γνωστών τίτλων από ένα home σε άλλο ή και περισσότερα (π.χ. Defender of the Crown στον Amstrad, Cybernoid στον Atari), όταν μάλιστα το παιχνίδι έχει παρουσιαστεί και είναι γνωστό πολύ καιρό πριν. Το να ξανακάνουμε review στο Karateka για παράδειγμα μόνο και μόνο επειδή κυκλοφόρησε τώρα η ST version του δεν θα σας ενθουσίαζε ιδιαίτερα, μια και το παιχνίδι είναι ήδη γνωστό από το 1984...

Αυτά όσον αφορά τα games που δεν παρουσιάζονται, όπως το Defender of the Crown για τα Amstrad. Για τις «συνέχειες» τώρα των παιχνιδιών, που δημοσιεύονται κατά καιρούς στις αγγελίες, δεν έχουμε να πούμε πολλά πράγματα: Αν τα έχουμε αναφέρει σε κάποια στήλη μας, τότε έχει καλώς. Αν όχι, τότε δεν εγγυώμαστε τίποτα. Αυτά για να μην λέτε ότι δεν σας προειδοποιήσαμε, αν το Barbarian 3 που αγοράσατε σας βγει... Commando ή στην καλύτερη περίπτωση Barbarian 1.

EURO - EURO ΟΛΟΙ

Έχω έναν C-64 και τον γνωρίζω αρκετά καλά. Σκέφτομαι όμως να αγοράσω έναν συμβατό. Είδα το review σου για τον Euro PC και έχω τις εξής απορίες:

α) Είναι πράγματι συμβατός, δηλαδή μπορείς να συνδεθείς π.χ. με την Teledata;

β) Παίρνει τις ίδιες κάρτες με τους άλλους συμβατούς;

γ) Έχει υποστήριξη εδώ στην Αθήνα;

Γ. Εδιπίδης

Πρόβλημα συμβατότητας, όπως αναφέραμε και στο τεστ, δεν υπήρχε, συνεπώς μπορείς να τον υπολογίζεις σαν υποψήφιο μέλος της Teledata. Οι κάρτες που χρησιμοποιεί είναι οι γνωστές halfl-size κάρτες, οι οποίες προσαρμόζονται σε πολλούς ακόμη home PCs, όπως για παράδειγμα στον Olivetti Prodest ή σε διάφορα portables. Όσο για την υποστήριξη, μην φοβάσαι: η μητρική του εταιρία είναι πρώτη εξάδελφη της αντιπροσωπίας της Star με τους γνωστούς εκτυπωτές. Με τέτοιο σόι λοιπόν δεν χρειάζεται να φοβάσαι.

ΓΙΑ ΠΟΙΟ ΤΕΡΑΣ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ;

...Στο τεύχος Νοεμβρίου '86 και στη στήλη «Εδώ Λονδίνο» διάβασα τότε ότι υπάρχει μηχάνημα που κρατά array 10000X10000 (ήταν στην ίδια παράγραφο που ανήγγειλε τον Atari 2080 ST και 4160 ST).

Ήταν τυπογραφικό λάθος; Αν όχι εννοούσε στο hard disk ή στην RAM; Αν εννοούσε στη RAM, τότε ποιό είναι αυτό το μηχάνημα;

Δ. Μπαρουξής

Όχι, δεν ήταν τυπογραφικό λάθος. Το μηχάνημα αυτό είναι το Mega ST, το οποίο θεωρητικά μπορεί να διαχειριστεί, με την μνήμη που διαθέτει, τα δεδομένα ενός τέτοιου array. Θεωρητικά όμως. Στην πραγματικότητα θα χρειαστεί το κατάλληλο πρόγραμμα για να δουλέψει κανείς με τέτοια array, εκτός κι αν το πρόγραμμα αυτό είναι η Basic. Στην περίπτωση αυτή, αν δεν υπάρχουν στη μνήμη πρόσθετα accessories και αν δεν χρησιμοποιείται μνήμη για άλλες εργασίες (γραφικά, buffers κλπ.), τότε μπορεί ο χρήστης να δουλέψει με DIM εντολές τέτοιου μεγέθους.

ΔΙΣΚΕΤΟΠΛΑΣΤΗΣ

...Είμαι ένας αρχάριος χρήστης του AMSTRAD 6128 και θέλω να σου κάνω μερικές ερωτήσεις:

1) Πώς μπορώ να μορφοποιήσω μια δισκέτα;

2) Τι σκέψεις πρέπει να κάνω όταν θέλω να γράψω ένα πρόγραμμα;

3) Πώς μπορώ να τρέξω ένα πρόγραμμα;

Ν. Παπακωνσταντίνου

1) Φυσικά θα εννοείς το γνωστό format. Για να κάνεις λοιπόν μια μορφοποίηση, θα πρέπει να έχεις τα εξής υλικά: τον Amstrad (αυτόν τον έχεις ήδη), μια δισκέτα 3 ιντσών και τις δισκέτες του Amsdos (αυτές που πήρες μαζί με τον υπολογιστή σου). Από τις δισκέτες διαλέγεις την πρώτη, φορτώνεις το CPM (|cpm) και κατόπιν το diskckit 3, πατάς το 4 και μετά το 6. Όταν θέλεις να τρέξεις ένα πρόγραμμα, στις περισσότερες περιπτώσεις δεν έχεις παρά να πληκτρολογήσεις τα τρία πιο χρήσιμα γράμματα: R, U, N. Βέβαια υπάρχουν αρκετές ακόμα περιπτώσεις, στις οποίες το run δεν πιάνει πάντα (βλέπε κάθε λογής κλειδώματα). Εκεί θα χρειαστεί να διαβάσεις τις οδηγίες. Όσο για τις σκέψεις που θα πρέπει να κάνεις, τι να σου πω...

ΑΝΑΛΦΑΒΗΤΟ DRIVE

...Έχω έναν AMSTRAD 6128 και θα ήθελα να μου απαντήσεις στις εξής απορίες:

1) Όταν κάνω cat σε μερικές δισκέτες μου ο υπολογιστής δίνει το μήνυμα read fail. Πού οφείλεται αυτό;

2) Πριν από αρκετό καιρό σου είχα στείλει ένα κουπόνι για κάποιο από τα παλιά περιοδικά σου. Όμως δεν πήρα απάντηση. Τι έγινε;

Κώστας Π.

Δύο τινά συμβαίνουν: η δισκέτα είναι αφορμάριστη ή κλειδωμένη. Το drive σου δηλαδή δεν μπορεί να

Αλληλογραφία

βρει τα tracks και sectors της δισκέτας, οπότε ή τα tracks αυτά απλά δεν υπάρχουν ή είναι πολύ «καμουφλαρισμένα». Αν συμβαίνει το πρώτο, τότε γρήγορα format. Αν συμβαίνει το δεύτερο, τότε γρήγορα... hacking! Για το κουπόνι που αναφέρεις δεν μπορώ να φανταστώ τι συνέβη. Το σίγουρο πάντως είναι ότι εμείς δεν κρατάμε τα περιοδικά για τον εαυτό μας. Δεν δοκιμάζεις ξανά με ένα τηλεφώνημα;

ΠΟΝΤΙΚΙ ΕΝΑΝΤΙΟΝ LIGHT-PEN (1Η ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΗ)

...Εχω έναν Amstrad 6128 και έχω μάθει αρκετά καλά την Basic. Τώρα τελευταία τα ενδιαφέροντά μου είναι γύρω από τη ζωγραφική και τα adventures. Για να δημιουργήσω λοιπόν ένα καλό adventure θέλω να συνδυάσω αυτά τα δύο. Η μόνη λύση νομίζω είναι ή το light pen ή το AMX mouse (για τη δημιουργία εικόνων). Μερικοί μου λένε να πάρω ένα ποντίκι γιατί είναι πιο κατάλληλο για τα CPC, όμως εγώ νομίζω το αντίθετο. Ακόμα, δεν νομίζω ότι το mouse είναι τόσο εύχρηστο όσο το light pen και τόσο φτηνό όσο αυτό. Έχοντας βρεθεί λοιπόν σε αδιέξοδο, θα ήθελα να μου πεις τι είναι πιο κατάλληλο για μένα και πώς θα μπορούσα να κάνω δύο εικόνες να εμφανιστούν διαδοχικά στην οθόνη.

Θ. Αγιαννίδης

Η αλήθεια είναι ότι το ποντίκι έχει επικρατήσει σχεδόν πλήρως και η αγορά έχει αλάθητο ένστικτο. Στην πραγματικότητα, το light pen είναι πολύ ανώτερο σαν περιφερειακό και αρκετά ακριβέστερο, αλλά το ποντίκι κάνει πολύ περισσότερα πράγματα. Όπως θα κατάλαβες δηλαδή, είναι θέμα software. Ενώ λοιπόν το ποντίκι είναι εφοδιασμένο με καλά προγράμματα που εκμεταλλεύονται τις δυνατότητές του (AMX, Art Studio), το light pen προσπαθεί να επιβιώσει με ένα προγραμματάκι ζωγραφικής, το οποίο μάλλον δεν θα σε ενθουσιάσει. Για να βγεις λοιπόν από το αδιέξοδο, μάλλον θα πρέπει να στραφείς στα τρωκτικά. Για τις εικόνες τώρα, η λύση δίνεται μέσα στο manual: θα χρησιμοποιήσεις το πρόγραμμα BANKMAN και την εντολή |screenswap.

ΚΑΙ ΛΙΓΗ ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΑ

Διαβάζω χρόνια το περιοδικό Pixel και πιστεύω πως γίνεται καλή δουλειά στο περιοδικό αυτό, αλλά πιστεύω ότι υπάρχει μία σοβαρή έλλειψη. Η έλλειψη αυτή είναι το ATARI video Computer Game. Αυτός ήταν ένας παλιός κατακτητής χωρίς πληκτρολόγιο, χωρίς mouse και χωρίς πρόσθετες δυνατότητες όπως τα computers, που δεν χρειαζόταν παρά μόνο τη δισκέτα του παιχνιδιού. Θυμάμαι πριν από αρκετά χρόνια, που ακόμα δεν είχε αναπτυχθεί η πώληση υπολογιστών στην Ελλάδα, το πρώτο αυτό game console ήταν νούμερο 1 στις προτιμήσεις μας. Σήμερα βέβαια όλοι σχεδόν οι φίλοι μου έχουν κάποιο Amstrad, Commodore κ.λπ. Το θεωρώ έλλειψη να μην γράψετε κάτι γι' αυτόν τον παλιό κατακτητή. Εσείς τι λέτε;

Κ. Σγούρος
Πειραιάς

Εμείς όμως δεν το θεωρούμε και τόσο. Να γράψουμε τι; Φυσικά και θα συμπεριλάβουμε τον πατέρα των game consoles σε κάποιο αφιέρωμά μας, αλλά από εκεί και πέρα, τι παραπάνω θα θέλατε να μάθετε γι' αυτόν; Αλλά καλύτερα ας κάνουμε κάτι άλλο: Γράψτε μας αν θέλετε και τι θέλετε να γράψουμε γι' αυτόν. Περιμένουμε γράμματά σας και μην ξεχνάτε: Your wish is our command!

Η ΑΓΩΝΙΑ ΤΟΥ ΥΠΟΨΗΦΙΟΥ

Είμαι ένας υποψήφιος αγοραστής ενός Atari 520 STFM. Σχετικά με το μοντέλο, θα ήθελα να μου απαντήσετε σε μερικές ερωτήσεις:

α) Μπορώ να συνδέσω τον Atari σε TV, έτσι ώστε να τρέχω όλο το software που υπάρχει για τον Atari (για μονόχρωμο και έγχρωμο monitor);

β) Ποιό monitor μου προτείνεις, το έγχρωμο ή το ασπρόμαυρο; (Δεν τον θέλω μόνο για παιχνίδια).

γ) Υπάρχει κάποιο εξάρτημα, το οποίο να τοποθετείται στο ασπρόμαυρο monitor του Atari και να τρέχει το software του έγχρωμου (και το αντίθετο);

δ) Μήπως μπορώ να μετατρέψω το monitor του Atari (ή κάποιο άλλο) σε TV, ώστε να τρέχω όλο το software που κυκλοφορεί για τον ST;

Βασίλης Μπασούπας
Θεσσαλονίκη

α) Ο ST «καταλαβαίνει» την τηλεόραση σαν έγχρωμο monitor. Το γεγονός αυτό βέβαια είναι απόλυτα φυσιολογικό, γιατί ούτε η TV ούτε το μόνιτορ διαθέτουν την κατάλληλη διακριτότητα, ώστε να απεικονισθούν τα 640x400 σημεία του μονόχρωμου mode. Συνεπώς δεν θα μπορείς να τρέξεις όλα τα προγράμματα του Atari. β) Το ότι δεν τον θέλεις μόνο για παιχνίδια δεν είναι αρκετό για να σου προτείνω το τι θα πάρεις. Κι αν κάποτε θα χρειαστεί να ζωγραφίσεις κάτι με παραπάνω από ... ένα χρώμα; Το καλύτερο που έχεις να κάνεις είναι να προσανατολιστείς στη μέση λύση: STFM με μονόχρωμο monitor. γ) Εξάρτημα (προς το παρόν τουλάχιστον) δεν υπάρχει. Υπάρχει όμως emulator, ένα πρόγραμμα δηλαδή που εξομοιώνει το medium και low resolution mode στο μονόχρωμο. Βέβαια τα προγράμματα που τρέχουν (όσα τρέχουν) είναι πολύ βραδυκίνητα, αλλά απ' το τίποτα... δ) Απ' ό,τι βλέπω, δεν υπάρχει συνδυασμός που να μην έχεις εξετάσει: μονόχρωμα προγράμματα στην TV, έγχρωμα στο μονόχρωμο, έγχρωμα σε μονόχρωμη TV... Ειδικά για το τελευταίο, θα χρειαστείς ειδικό περιφερειακό, το οποίο όμως, δυστυχώς για σένα, δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμη.

MICRODRIVE ΕΝΑΝΤΙΟΝ FLOPPY DISK (2Η ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΗ)

...Θα ήθελα να ρωτήσω αν μπορώ να συνδέσω τον Spectrum +2 με floppy disk και ποιά περιφερειακά το κάνουν αυτό. Θα ήθελα να μου εξηγήσεις ακόμη την διαφορά μεταξύ του microdrive και floppy disk drive. Και τέλος μπορώ να σας στείλω προγράμματα σε κασέτα;

Θεόδωρος Τσουκιάς
Λίνια Χλωμού
Κέρκυρα

Η οικογένεια των Spectrum συνδέεται με floppies με τη βοήθεια interface. Τέτοια interfaces κυκλοφορούν στην αγορά, συνεπώς δεν θα δυσκολευτείς να βρεις κάτι που να ταιριάζει στις ανάγκες σου. Microdrive πάντως δεν θα σου συνιστούσα. Εκτός του ότι υπάρχει κίνδυνος να χάσεις τις μικροσκοπικές του κασετούλες (ή και να τις καταπιείς ακόμα), όλα δείχνουν ότι το microdrive αποτελεί πλέον μουσειακό είδος. Γιατί λοιπόν να πρωτοτυπήσεις; Η βασική τους διαφορά είναι ότι τα microdrives χρησιμοποιούν τις κασετούλες για σειριακή εγγραφή δεδομένων (πολύ γρήγορη ομολογουμένως, αλλά πάντως σειριακή), ενώ το floppy χρησιμοποιεί τις πιο αξιόπιστες δισκέτες για εγγραφή data σε διάφορες χωρητικότητες και format, στα οποία επίσης μπορεί να έχει πρόσβαση ταχύτερα και με μεγαλύτερη αξιοπιστία. Η σύγκριση βέβαια αδικεί τα microdrives, γιατί η τεχνολογία τους δεν βελτιώθηκε περισσότερο, ενώ τα floppies εξελίσσονται συνεχώς. Όσο για τα προγράμματα, αν δεν μπορείς να μας στείλεις κάποιο ευανάγνωστο listing, τότε μπορείς να μας στείλεις μια κασέτα, με τον όρο ότι το πρόγραμμα θα είναι γραμμένο τουλάχιστον σε δύο σημεία της ταινίας και θα είναι σίγουρο ότι πράγματι τρέχουν. Ωραία τα προγράμματά σας, αν έτρεχαν κιόλας...

ΟΙ ΠΡΩΤΟΙ ΟΠΑΔΟΙ ΤΟΥ SONY

...Ενδιαφέρομαι να μάθω περισσότερα για τον υπολογιστή της Sony, που ανέφερες στο τεύχος 50. Θα ήθελα να μάθω την τιμή του υπολογιστή, τις δυνατότητές του, τις χώρες στις οποίες κατασκευάζεται και ό,τι άλλο κρίνετε απαραίτητο για την απόφασή μου. Ακόμη, θέλω να μάθω στη Γαλλία, τη Γερμανία και το Βέλγιο ποιοι υπολογιστές κατασκευάζονται χωριστά στην καθεμιά. Αν υπάρχει φίλτρο και γυαλιά ειδικά για υ-

Αλληλογραφία

πολογιστές, πού μπορώ να τα βρω και περίπου την τιμή. Σας παρακαλώ ακόμη να μου κάνετε μια σύγκριση του HB - FIXDJ με τον Euro PC όσο το δυνατόν γρηγορότερα.

Α. Κωτής

Φοβάμαι ότι προς το παρόν δεν έχουμε να σου πούμε περισσότερα για το Γιαπωνεζάκι. Η είδηση που έχουμε στα χέρια μας δεν έγραφε τίποτε περισσότερο απ' ό,τι σας είπαμε ήδη. Σε αναμονή λοιπόν, ίσως για κάποιο τεστ. Το δεύτερο ερώτημα που θέτεις είναι πολύ δύσκολο να απαντηθεί, για τον απλούστατο λόγο ότι υπολογιστές αποκλειστικά εγχώριοι δεν παράγονται σχεδόν πουθενά. Η Philips έχει εργοστάσια στην Ολλανδία και Βέλγιο, η Commodore στην Αγγλία και Γερμανία, η δε Atari είναι κατά το 1/3 Αμερικανική, το 1/3 Βρετανική και το άλλο 1/3 Ασιατική (αγνώστων λοιπών στοιχείων). Θα ξέρεις φυσικά ότι τα Amstrad κυκλοφόρησαν σε τρεις εκδόσεις: Γαλλικές, Γερμανικές και Βρετανικές (μιλάμε για τις Rom). Ενδεικτικά πάντως, σου αναφέρω την Schneider και την Goupil για Γερμανία και Γαλλία, ίσως τις μόνες εταιρίες που είναι τόσο στενά δεμένες με τις πατρίδες τους. Για το συγκριτικό τεστ μας λείπει (όπως σου εξήγησα) το ένα από τα δύο μηχανήματα. Υπομονή. Τα γυαλιά τέλος και τα φίλτρα θα τα συναντήσεις στα περισσότερα computer shops, σε τιμές που κυμαίνονται ανάλογα με την ποιότητα και την προστασία που παρέχουν (από 3000 έως και 15000 δρχ.). Το αφιέρωμα στα αξεσουάρ των micros του τεύχους 43 θα σου φανεί εδώ σίγουρα χρήσιμο.

ΣΤΑ ΑΔΥΤΑ ΤΩΝ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

...Θα ήθελα να μου εξηγήσεις κάπως πιο αναλυτικά τι χρειάζονται τα χιλιάδες χρώματα, τα οποία αποτελούν απαραίτητο αξεσουάρ των νέων home. Είναι τόσο απαραίτητα; Πόσο «συν» είναι σε έναν υπολογιστή; Η απάντηση θα ενδιαφέρει πολλούς μελλοντικούς Atari και Amiga users, μια και τα μηχανήματα αυτά έχουν το ίδιο resolution, αλλά διαφορετική παλέτα χρωμάτων.

Α. Ξανθινός

Για τους home users, μάλλον δεν θα χρειαστούν ποτέ τα 4096 χρώματα της Amiga. Παρ' όλα αυτά όμως δεν είναι άχρηστα. Τα πολλά χρώματα είναι θέμα ζωτικής σημασίας για όσους ασχολούνται με computer art, σχεδιαστές και γραφίστες. Έχει μείνει πια ιστορική η γνώμη ενός ανικανοποίητου ξένου δημοσιογράφου, ο οποίος διαπίστωσε ότι από τα χρώματα της Amiga λείπουν οι ... σκούρες σκιές (!) προκαλώντας επιδημία τριχόπτωσης σε ένα μεγάλο πλήθος αναγνωστών. Ας δούμε όμως πιο σοβαρά το θέμα. Θα 'θελες να μάθεις πόσα χρώματα χρησιμοποιεί το σχεδιαστικό software του μεγαθήριου Cray; 70 δισεκατομμύρια παρακαλώ! Και πάλι δεν φτάνουν για ορισμένες εφαρμογές. Μια εφαρμογή για παράδειγμα ήταν και η ταινία «Ο τελευταίος Αστρομαχητής». Οι αλλαγές τόνων που χρησιμοποιήθηκαν στις επιφάνειες για να δίνουν την ψευδαίσθηση των σκιών από το ηλιακό φως, αν και ανεπαίσθητες για τα ανθρώπινα μάτια, ήταν απαραίτητες. Χωρίς αυτές θα εμφανίζονταν ραβδώσεις που θα «ξεσκέπαζαν» την ταυτότητα των αντικειμένων. Όπως καταλαβαίνεις, η παλέτα των χρωμάτων είναι άχρηστη για πολλούς, αλλά απαραίτητη για ορισμένους. Για μας τους απλούς users πάντως, πιστεύω ότι τα 512 χρώματα του Atari είναι παραπάνω από αρκετά. Είσαι μήπως γραφίστας; ■

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

COMPUTERS

ΠΟΥΛΑΩ SPECTRUM 48, κασετόφωνο Data, βιβλία, 20 παιχνίδια σε καλή κατάσταση, τιμή 25.000 Μάκης 9517932.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ SPECTRUM 128K + 2 + εκτυπωτής + MultiFace 1 + 200 παιχνίδια + βιβλία + καλώδια, μόνο 45.000 (όλα σε αρίστη κατάσταση). Τηλέφωνο 8657254, Στέλιος.

SPECTRUM + 2 αμεταχείριστος, 150 προγράμματα, αντιγραφικά, manual ελληνικό - αγγλικό, joystick, μόνο 31000 Τηλ. 9563619 Μανώλης 10 - 11 μ.μ.

SPECTRUM +2, 200 παιχνίδια, τα 60 ΕΙΔΙΚΑ για 128K mode, 2 joystick με ΑΤΣΑΛΙΝΟ μηχανισμό και 10 μήνες εγγύηση, listings. ΣΠΥΡΟΣ 9429922.

SPECTRUM +2 MONITOR PHILIPS, MultiFace 1, Interface 1, Kempston interface, 2 joysticks, φίλτρο, Μόνιτορ, 90 παιχνίδια, Manuals, 5 βιβλία, καλώδια, 16 Microdride cartridges ΟΛΑ καινούργια στα κουτιά τους ΜΟΝΟ 60000!! ΤΗΛ. 4962743 ΓΙΩΡΓΟ.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Spectrum +, Monitor Philips, Multiface 1, Data Recorder DR 201, Kempston Interface, 12 προγράμματα. Όλα σε άριστη κατάσταση, κάθε έλεγχος δεκτός, 6464713.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ SPECTRUM + 2 + 3. Επίσης BETA DRIVE 3 1/2 ιντσών + 35 δισκέτες + MONITOR + TAPE SANYO DR202 + CURRAH μSPEECH + TURBO INTERFACE + 4 JOYSTICKS + 1800 προγράμματα (150 κασ.) + PRINTER SEIKOSHA SP800 (αμερικάνικος) IBM COMP. ΤΗΛ. 4114836 Μιχάλης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ZX Spectrum + με οθόνη HANTAREX, κασετόφωνο, Interface διπλό και παιχνίδια. Τηλ. 7514720. Τιμή ευκαιρία. Πώληση λόγω αγοράς μεγαλύτερου υπολογιστή.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Spectrum +2 + 100 παιχνίδια + Ελληνο-Αγγλικά manuals 3500 Τηλ. 2512653 Γιώργος Απογεύματα.

SPECTRUM ZX48 PLUS + Monitor EIZO 14" Composite/RGB colour model 8100-EU + JOYSTICK + 20 παιχνίδια τηλ. 3601563 - 6722505.

COMMODORE 128 + κασετόφωνο + βιβλία + περιοδικά + joystick σε τιμή ΕΚΠΛΗΞΗ 55.000 δρχ. πληροφορίες Νίκος τηλ. 8226125 - 8827079.

ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ Commodore 64 + drive 1541 + monitor Sanyo πράσινο + εκτυπωτή STARSG10C + mouse + πολλά προγράμματα 120.000 λόγω αλλαγής τηλ. 8324398.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Commodore C64, κασετόφωνο C2N, monitor PHILIPS (μονόχρωμο), disk drive 1541, Final cartridge, 2 Joysticks όλα μαζί 100.000 δρχ. Το disk drive και το Final cartridge πωλούνται και χωριστά (40.000 δρχ. και 10.000 δρχ. αντίστοιχα). Πληροφορίες Κώστας τηλ. 2289467.

COMMODORE 64, drive 1541, κασετόφωνο, joystick QUICKSHOT II, 200 προγράμματα πωλούνται 80.000. ΠΡΟΣΟΧΗ δίνουμε μαζί δώρο τα SOUNDBUGY SYNTHESIZER + KEYBOARD CMK49 ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ 5012307 Βασίλης.

COMMODORE 128, DISK DRIVE 1571, 150 δισκέτες με 650 προγράμματα, παιχνίδια αλλά και εφαρμογές, δύο εξηντάρες δισκετοθήκες και αλφαβητικό ευρετήριο των προγραμμάτων 130.000 πολύ συζητήσιμη τηλ. 7655927 ΣΩΤΗΡΗΣ.

AMIGA 500 + MONITOR COLOR STEREO 185.000 ΔΡΧ. 9839472.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 500 + έγχρωμο μόνιτορ 1084. Κάθε διακανονισμός συζητήσιμος (δόσεις, ανταλλαγή κλπ.) Τηλ. 7708753 Νίκος.

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ! AMSTRAD 6128 πράσινος στο κουτί του + TV MODULATOR + 26 ΓΕΜΑΤΕΣ δισκέτες + βιβλία ΜΟΝΟ 85.000 τηλ. 4118148 Κώστας.

AMSTRAD 6128 ΕΓΧΡΩΜΟΣ, σε τέλεια κατάσταση, με πολλά παιχνίδια, εφαρμογές (Devpac, Pyradev, Discology, Supercalc 2 + manuals), καλώδιο κασετοφώνου, ξένα περιοδικά τηλ. 6527604 Δημήτρης.

AMSTRAD 6128 ΕΓΧΡΩΜΟΣ με πολλά προγράμματα, επεξεργασία κειμένου, αρχείο, καλώδιο σύνδεσης με κασετόφωνο ΕΥΚΑΙΡΙΑ τηλ. 9627165.

AMSTRAD 6128 πράσινος PRINTER DMP-3160 ολοκαίνουργια ελληνοαγγλικά manual + δισκετοθήκη + joystick + 40 παιχνίδια + εκπαιδευτικά προγράμματα + προπό + επεξεργαστή κειμένου + Utilities + τεύχη ΕΠΤΑ 1-12 σε δισκέτες. Λόγω στράτευσης. Τιμή συζητήσιμη και με δόσεις Τηλ. 2773444 Στέφανος (9-12 μ.μ.).

ΠΩΛΕΙΤΑΙ λόγω αγοράς μεγαλυτέρου AMSTRAD 6128 ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΣ, πράσινο μόνιτορ, modulator, δισκέτες, προγράμματα, βιβλία, 9236628 ΔΗΜΗΤΡΗΣ.

AMSTRAD 6128 πράσινο μόνιτορ, με το μάνιουαλ στα Ελληνικά και Γαλλικά, καλώδια συνδέσεως, με έγχρωμη τηλεόραση και πολλές δισκέτες και παιχνίδια δωρεάν. Γιώργος 5725591 5-8 μ.μ.

AMSTRAD 6128 ΠΡΑΣΙΝΟΣ 6 ΜΗΝΩΝ JOYSTICK AMX MOUSE 22 TOP GAMES ΠΡΟΠΟ ΑΡΤ STUDIO ΑΛΓΕΒΡΑ ΤΙΜΗ 70.000 ΤΗΛ. (01) 2911934 ΣΠΥΡΟΣ 9-1 - 5-9 μ.μ.

AMSTRAD CPC - 6128 πράσινος 18 μηνών utilities, Games, πολλές εφαρμογές 20 δισκέτες, 10 βιβλία προγραμματισμού, καλύμματα, δισκετοθήκη 58000 δρχ. τηλ. 031 - 938058.

AMSTRAD 6128 30 δισκέτες software AMX MOUSE ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ JOYSTICK ΒΙΒΛΙΑ ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ 100.000 ΤΗΛ. 5121665 ΣΤΑΘΗΣ.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ Amstrad CPC 6128 έγχρωμος 12 μηνών + 78 παιχνίδια + 30 δισκέτες + ελληνικό manual + καλύμματα + δισκετοθήκη 60 θέσεων + joystick + αντιγραφικό όλα άριστης καταστάσεως 100.000 ΜΟΝΟ 9216741.

AMSTRAD 6128 ΠΡΑΣΙΝΟΣ + tv modulator + 20 δισκέτες + Ελλ. manual + joystick. Όλα αυτά 65.000 τηλ. 9419921 Γιώργος.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad 464 πράσινος, σχεδόν αχρησιμοποίητος joystick, 140 προγράμματα σε τιμή ευκαιρίας τηλ. 7669480 Φραγκίσκος.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 έγχρωμος, joystick, βιβλία, προγράμματα αξίας. Τιμή χαμηλή λόγω αναχώρησης για εξωτερικό 5546973.

AMSTRAD 464 - μονόχρωμο monitor - 30 παιχνίδια - joystick - lightpen - βιβλία.Τιμή ευκαιρίας 40.000 -8312166 - 8643768.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ: Πωλείται AMSTRAD 6128 έγχρωμος με 20 δισκέτες γεμάτες παιχνίδια και προγράμματα συν joystick συν δισκετοθήκη μόνον 90.000. Πληροφορίες: τηλ. 6445036.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD, 6128 καινούργιος, πράσινος, δύο βιβλία, joystick, φίλτρο προστασίας, κάλυμμα, 80 παιχνίδια τηλ. 4129589 απόγευμα.

ATARI ST 1040 ΜΕ ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ MONITOR ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΣΕ ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ. ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 6844973 ΑΓΓΕΛΟΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ATARI 1040 STF με ασπρόμαυρο μόνιτορ, δισκετοθήκη 6 παιχνίδια και προγράμματα τιμή 150.000 τηλ. (0262) 26850 (8.30-1.00 μ.μ.).

PHILIPS MSX VG 8020 + κασετόφωνο PHILIPS + joystick + 45 παιχνίδια + εγχειρίδιο MSX BASIC πωλούνται μόνο 55.000 δρχ. τηλ. 9624764 Αλέξης.

APPLE IIE compatible 2 drives CPM JOYSTICK και 200 δισκέτες προγράμματα games - επαγγελματικά - γλώσσες μαζί με βιβλία σε πολύ χαμηλή τιμή 2513664 Γιάννης.

SINCLAIR QL σε άριστη κατάσταση, με mouse, πολλά προγράμματα, βιβλία, περιοδικά. Τιμή ευκαιρίας. Στέλιος 6929147.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ΠΩΛΕΙΤΑΙ IIC Σε καλή κατάσταση. Μόνο σοβαρές προτάσεις, πλην Τρίτης και Πέμπτης. Απογεύματα Τηλ.. 0296 - 29309.

PHILIPS VG/8235 με ενσωματωμένο modulator και drive + δισκέτες + παιχνίδια όλα αξίας 120.000 ΠΩΛΕΙΤΑΙ 70.000 ΤΗΛ.: 9420007.

QL + 512K RAM + Monitor έγχρωμο 14" και SPECTRUM 48K όλα 80.000 δρχ. Νίκος 8652764 επίσης COMMODORE 64 + DISK DRIVE + κασετόφωνο + PRINTER όλα 80.000 δρχ. Λευτέρης 7782618.

SOFTWARE

ΥΠΕΡΕΥΚΑΙΡΙΑ! Spectrum ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ παιχνίδια τα 100 3500, τα 50 2000 ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ παντού. Βασίλης ΠΑΤΡΑ (061) 424644.

SPECTRUM όλα τα καινούργια παιχνίδια 100 δραχμές για 128Κ και 75 δραχμές για 48Κ. ΓΙΑΝΝΗΣ 2522470.

30 ΑΠΟ ΤΑ ΠΙΟ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΚΑΛΥΤΕΡΑ GAMES για τον SPECTRUM γραμμένα σε 3 εξηντάρες κασέτες μόνον 1500 δρχ.! Στέλνουμε αντικαταβολή παντού. Πληροφορίες: (031) 435117, Παύλος.

SPECTRUM!!! Όλα τα ακυκλοφόρητα Games κάθε μήνα τα έχουμε πρώτοι. Εισαγωγές από Αγγλία -Γαλλία. Γρήγορη παράδοση. Καταπληκτικές τιμές (100 δρχ. το παιχνίδι). Πολλές προσφορές. Στην αγορά 5 παιχνιδιών 1 δώρο. Δεν έχετε παρά να σηκώσετε το ακουστικό. Τηλ. 28042 Νάουσα.

30 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ για τον SPECTRUM, σε 2 κασέτες εξηντάρες μόνον 1200 δρχ. Παράδοση αυθημερόν, εγγραφή εγγυημένη 100%. Στέλνουμε αντικαταβολή σε όλη την Ελλάδα τηλ. 8841084.

SPECTRUM 48/128/+3 προγράμματα ανταλλάσσονται ή πωλούνται. Συλλογή 1800 + πρ. ΕΠΙΣΗΣ πωλείται BETA DRIVE 3 1/2 ιντσών και 35 ΔΙΣΚΕΤΕΣ για SPECTRUM ΜΙΧΑΛΗΣ - 4114836.

SPECTRUM Τεράστια ποικιλία προγραμμάτων GAMES - ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ. Αποκλειστικές εισαγωγές. Ακόμα πολλά καινούργια για PC-COMPATIBLES 2010745.

ΟΣΟΙ δεν προλάβατε! παιχνίδια SPECTRUM καινούργια - παλιά. ΚΡΑΤΗΘΕΙΤΕ ΦΟΒΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ (80 ΔΡΧ.) Βασίλης Γιώργος 6840066.

SPECTRUM 48/128/+3. Τα έχουμε όλα πρώτοι από όλους. Μην ψάχνετε άδικα. Κάθε εβδομάδα νέες παραλαβές από ΑΓΓΛΙΑ. Διαθέτω τεράστια συλλογή προγραμμάτων πάνω από 2000 τίτλους. Παράδοση σε 24 ώρες. Πληροφορίες MANOS (031) 767 - 555 (Θεσ/νίκη - επαρχία).

ΜΕΓΑΛΟΣ αριθμός εφαρμογών για 48/128K Spectrum, Γλώσσες, Utilities, Αρχεία, Επεξεργαστές κειμένων... Ακόμα τελευταία Games και Arcade Handbook. Επίσης Monitor 12" Philips πράσινο με ήχο. Τιμή έκπληξη! Πληροφορίες κο Μάνο 9235210.

AMIGA - COMMODORE 64 - AMSTRAD 6128. Καινούργια προγράμματα σε φανταστικές τιμές. Και αντικαταβολές. Απογεύματα 2638184 - 7663565.

AMIGA ΠΟΛΛΑ προγράμματα ΕΞΕΥΤΕΛΙΣΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ, προσφορές!! διαλογής μας 1500, 20 διαλογή σας 7900, 40 16000 ΙΔΡΥΕΤΑΙ Club Γραφτείτε συνδρομητές. Δε θα χάσετε. Τηλεφωνήστε ΤΩΡΑ ΤΗΛ. (0231) 20998 (6-8) ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΟΝΤΑΙ πωλούνται SPECTRUM games.

AMIGA SOFTWARE. ΔΙΑΘΕΤΟΥΜΕ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ ΜΟΥΣΙΚΑ, ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ, ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΑ, ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΑ, ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ. ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΤΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑ ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΚΑΙ ΣΥΓΚΡΙΝΕΤΕ ΤΙΜΕΣ - ΠΟΙΟΤΗΤΑ - ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ 031 - 939 - 245 ή 933 - 007.

COMMODORE - 64 πωλούνται τα καλύτερα καινούργια παιχνίδια ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΚΑΣΕΤΑ όπως LAST NINJA II, BARBARIAN II, BATMAN, MICROSOCCER, ARMALYTE, S.D.I., ROBOCOP, THUNDERBLADE, TIGER ROAD κ.ά. Τηλ. 5122807 εκτός από μεσημέρια 3-6 ΒΑΣΙΛΗΣ ή ΑΡΓΥΡΗΣ.

ΠΑΤΡΑ 163 δισκέτες με 500 παιχνίδια και 100 αντιγραφικά utilities για Commodore 64-128 όλα μαζί 20000 δρχ. και αντικαταβολή τηλ. (061) 522014.

AMIGA, COMMODORE 64, PC προγράμματα, CARTRIDGES, πωλούνται, ανταλλάσσονται. Στέλνω καταλόγους. Αντικαταβολές. ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ 462066, ΠΑΤΡΑ 434391.

COMMODORE 64. ΜΟΝΟΝ με 4.000 δραχμές!!!! αποκτάτε ολόκληρη τη συλλογή μου από παιχνίδια όπως: PACMANIA, CAPTAIN BLOOD, G.U.T.Z., GALACTIC, MARAUDER και άλλα πολλά, συνολικά 94!!!!! παιχνίδια που προσφέρονται και σε κασέτα και σε δισκέτα. Μικρή επιβάρυνση για το κόστος των κασετών ή δισκετών και έξοδα αποστολής. Τρέχουν ΟΛΑ!!! Στέλνω σε ολόκληρη την Ελλάδα ταχυδρομικώς ή αντικαταβολή. Τηλεφωνήστε τώρα στα 9942176 ή 7655588 και θα πετύχετε μια πανέξυπνη αγορά!!!

AMIGA. Τεράστια ποικιλία προγραμμάτων. ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ στην καλύτερη τιμή. Τηλεφωνήστε τώρα στο 9426079 Δημήτρης.

COMMODORE 64, AMIGA. Χιλιάδες προγράμματα, ΑΠΙΘΑΝΕΣ τιμές!!! Συνεργασία με ΟΛΛΑΝΔΙΑ, ΓΕΡΜΑΝΙΑ! Παραλαβές κάθε εβδομάδα!!! Επίσης: Γραφτείτε στο AMIGA, COMMODORE 64 CLUB!!! Φοβερές προσφορές για δισκέτες 3 1/2. Τηλεφωνήστε μόνο για να πληροφορηθείτε!!! Γιώργος: 9347897 (STILLER).

ΓΙΑ COMMODORE 64 πωλούνται ανταλλάσσονται προγράμματα σε δίσκο - κασέτα. Άμεση παράδοση μεγάλες ευκαιρίες - προσφορές. Αλέξης 4900827.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Έχετε Commodore; 15 παιχνίδια διαλογής σας μόνο 1300 δρχ. ή 10 παιχνίδια διαλογής σας 1000 δρχ. σε κασέτα ή δίσκο. Υπάρχουν όλα τα αντιγραφικά και utilities. Στέλνω και αντικαταβολές. ΤΗΛ. (031) 782666, Γιώργος.

COMMODORE 64 Προλάβετε!!! Όλα τα καινούργια πωλούνται στην απίστευτη τιμή 100 δρχ. το ένα. Σάκης τηλ. 4821642.

COMMODORE - 64 SOFTWARE CLUB. Γίνετε και εσείς μέλος και εξασφαλίστε ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΑ με 5.000 δρχ. το μήνα 5 δισκέτες εβδομαδιαίως σύνολο 20 δισκετών το ΜΗΝΑ!!! γεμάτες με ό,τι νεότερα πρόγραμματα κυκλοφορούν κατευθείαν στην HOT-LINE!!! Στέλνουμε παντού! ΚΩΣΤΑΣ 7752240 7796045.

COMMODORE - 64!!! Προγράμματα κατευθείαν από εξωτερικό, ό,τι νεότερες κυκλοφορίες υπάρχουν, σε ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ, ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ, ΠΟΛΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ. ΚΩΣΤΑΣ 7752240 και ακόμη φανταστικά INTERFACE που αντιγράφουν οτιδήποτε!!!

COMMODORE HOUSE: AMIGA, CBM 64/128 eeh! ΦΙΛΕ μην σε πιάνει μελαγχολία επειδή ΒΑΡΕΘΗΚΕΣ να ασχολείσαι όλο με τα ίδια προγράμματα. Το ΦΑΡΜΑΚΟ θα το βρεις μόνο σε μας! Νέες παραλαβές ακυκλοφόρητων προγραμμάτων κάθε 4 ΜΕΡΕΣ από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ - ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ προσφορές. Προγράμματα από 250 δρχ. Στέλνουμε παντού και με αντικαταβολή. ΤΗΛ. 7661056 - 7526067 - 7644694.

20 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ για AMIGA!!! Από τα πιο καινούργια πιο καλά και πιο γνωστά πωλούνται στην τιμή τρέλας μόνο 2000 ΔΗΛΑΔΗ 125 ΔΡΧ. ΜΟΝΟ. Αυτό δεν έχει ξαναγίνει γι' αυτό τηλεφωνήστε ΤΩΡΑ 9933080 Στασινοπούλου 3, απέναντι από το νεκροταφείο Μπραχαμίου "PETER SOFT" ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ ΠΑΡΑΔΟΣΗ αυθημερόν.

COMMODORE 64-128-Amiga!!! Σχεδόν δωρεάν πωλούνται παιχνίδια κασέτα - δισκέτα 5.000 τίτλοι. Στέλνουμε παντού. Μιχάλης 4181420.

COMMODORE 64/128 AMIGA!!! πωλούνται χιλιάδες προγράμματα!!! Όλα από ΑΓΓΛΙΑ και ΑΜΕΡΙΚΗ!!! Όλα σε φανταστικές τιμές!!! Δίκτυο σε όλη την ΕΛΛΑΔΑ!!! Στέλνονται με αντικαταβολές παντού!!! Όποιος προλάβει!!! ΤΗΛ. (0822) 22430 - 22025 ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΣ - (0822) 22209 ΜΑΝΟΣ.

COMMODORE 64-Πωλείται φανταστική συλλογή 70 παιχνιδιών, όλα τα τελευταία μόνο 3.000!!! μόνο δισκέτες. Δεκτές ανταλλαγές και αντικαταβολές. 7517404 ΜΑΡΚΟΣ 5-9 μ.μ.

COMMODORE 64 disk BARBARIAN II LAST NINJA II STREET FIGHTER GAMES 89 οτιδήποτε φανταστείτε ΔΙΣΚΕΤΑ 350 με όσα χωρέσει. 9755448.

CBM 64-128. Ολοκαίνουργια προγράμματα από εξωτερικό μόνο σε δισκέτες στις καλύτερες τιμές. Στέλνονται αντικαταβολές 6423274 Σταύρος.

AMIGA ATHENS CLUB C64-128 ATHENS CLUB. Για να μην ψάχνετε άδικα, για να μην τρέχετε οπουδήποτε, για τα πιο καινούργια προγράμματα και κυριότερα πιο οικονομικά από όσο μπορείτε να φανταστείτε τηλ. 9421173 - 3475261 ώρες λειτουργίας 4.30-8 καθημερινώς Σαββάτο 10.30-2.30.

AMIGA ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ. Τιμές μοναδικές. Εισαγωγή από εξωτερικό. ΜΕΡΙΚΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ: SWORD OF SODAN - CRAZY CARS 2 - LOMBARD RALLY - KALIFORNIA GAMES - AMIGA SOCCER - ROBOCOP - TV SPORTS FOOTBALL και πολλά άλλα. ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ποιότητα. ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ καινούργια GAMES και UTILITIES τότε τηλεφωνήστε τώρα. ΜΙΧΑΛΗΣ ΤΗΛ. 7653759 "MAIKL SOFT" το μεγάλο όνομα στο SOFTWARE.

AMIGA GAMES: Robocop, Batman, Tiger road,- Soldiers of light. Δισκέτες μόνο 300 δρχ. Προσφορά στις 10 δισκέτες γεμάτες προγράμματα ένα ακόμη δωρεάν. Τώρα και εσείς μπορείτε να τρέξετε το KICKSTART 1,3 (84TKS format, γρήγορο drive, τρέχει τα games του '89 που δεν θα τα τρέχει το KICKSTART 1,2 που έχετε ενσωματωμένο, βέβαια, και ένα φανταστικό VIRUS PROTECTOR ενσωματωμένο, για να σκοτώνει τα 10 virus που υπάρχουν μέχρι σήμερα. Βέβαια υπάρχει και το παλιό KICKSTART). Επικοινωνήστε στο 8136379 - Γιώργος, για software και hardware.

AMIGA SOFTWARE. ΑΓΟΡΑΣΤΕ ΤΩΡΑ ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5" ΑΠΟ ΕΜΑΣ ΚΑΙ ΓΕΜΙΣΤΕ ΤΙΣ ΜΕ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΕΝΤΕΛΩΣ ΔΩΡΕΑΝ. ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ GAMES ΚΑΙ ΕΠΙΣΗΣ ΟΛΑ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΟΥ PC ΣΕ ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5" ΕΤΟΙΜΑ ΝΑ ΤΡΕΞΟΥΝ. ΠΛΗΡΩΝΕΤΕ ΜΟΝΟ ΤΙΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ (350 ΔΡΧ.)!!! ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ! ΤΗΛ. 031/235073 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ 5-10 μ.μ.

AMIGA! Πάντα οι πιο ενημερωμένοι στον τομέα του Software. Συνεχώς καινούργιοι τίτλοι από όλη την Ευρώπη. Τιμές καταπληκτικές. Στέλνονται και με αντικαταβολή σε όλη την Ελλάδα. Φτηνές δισκέτες 8823468 Σωτήρης. 12-6 μ.μ. Μόλις έφτασε The Crown of Ardenia (DEFENDER OF THE CROWN 2!!! 6DISCS).

AMIGA - ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ - Τα πάντα - εγγύηση - ταχύτητα - Τιμή - πρόγραμμα + δισκέτα (MAXELL) = 400 δρχ. - Αντικαταβολές 4-11 ΤΗΛ. 031 - 524584.

AMIGA - COMMODORE 64 - AMSTRAD 6128 ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΟΝΤΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. ΑΜΕΣΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΠΙΤΙ (AMIGA 12 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ 2000) ΜΠΑΜΠΗΣ 5721822.

ATARI - ATARI ST προσφορά: Διαλέξτε 3 προγράμματα απ' τη συλλογή μας προς 700 δραχμές πρόγραμμα + δισκέτα και σας δίνουμε δωρεάν ακόμη 3 προγράμματα δικής σας επιλογής. Ολοκαίνουργια προγράμματα κατευθείαν από εξωτερικό. Στέλνονται αντικαταβολές 6423274 Σταύρος.

ΧΙΛΙΑΔΕΣ προγράμματα για Amstrad 6128 με 200 δρχ. το ένα. Στα τρία ένα δώρο, προλάβετε Δημήτρης 9934058 Βασίλης 9342653.

AMSTRAD 6128-464-AMIGA 500 SOFTWARE (δισκέτα - κασέτα) είμαστε ασυναγώνιστοι στις εισαγωγές από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. Τιμές έκπληξη και προσφορές που σας συμφέρουν. Συνεχής αγορά και γρήγορη παράδοση στους φίλους από την επαρχία. Προγράμματα που θα σας εντυπωσιάσουν. Όλα τα καινούργια παιχνίδια από ΑΓΓΛΙΑ - ΓΑΛΛΙΑ. Όπως: ΔΙΑΣΤΗΜΙΚΑ, ARCADE, COIN-OPS, ΑΘΛΗΤΙΚΑ, ΠΟΛΕΜΙΚΑ, ADVENTURES, SHOOT'EM UP, ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΑ, ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ και ΜΗΧΑΝΕΣ, BREAKOUT, FLIPPER, ΨΥΧΑΓΩΓΙΚΑ και ό,τι άλλο σκεφτείτε, πλούσια συλλογή από εφαρμογές, εκπαιδευτικά, μουσική, ΠΡΟ-ΠΟ και άλλα. Στέλνουμε παντού. Τηλεφωνήστε τώρα αμέσως: 7791379 - 7780568 COSTAS SOFT.

AMSTRAD 6128 ΕΚΑΤΟΜΜΥΡΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΠΟ 100 ΔΡΧ. SHINOBHI - TEST DRIVE - OPERATION WOLF, ΓΡΗΓΟΡΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΑΡΗΣ (0333) 63313.

AMSTRAD 6128 software, GAMES, πονηρά, εκπαιδευτικά, αντιγραφικά. Όλα τα καινούργια και τα καλύτερα GAMES της αγοράς. Πάνω από 1000 τίτλοι προγραμμάτων ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ για AMSTRAD 6128. Προσφορά μηνός: ΔΙΣΚΕΤΕΣ MAXELL 650 δρχ. Αντικαταβολές παντού. Πληροφορίες: (031) 435117, Παύλος, Θεσ/νίκη.

AMSTRAD 6128.464 Jerry software. Εκατοντάδες προγράμματα. Games - Αντιγραφικά - Εφαρμογές κάθε είδους. Πρωτοπορία στα νέα Games από ΓΑΛΛΙΑ. Λογικές τιμές, εκπλήξεις, αντικαταβολές. Προλάβετε στο 2797693.

ΣΕΙΣΜΟΣ!!! Όλα τα καινούργια Games για Amstrad ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ και ΞΕΝΗΣ ΑΓΟΡΑΣ ΤΑ ΕΧΟΥΜΕ ΠΡΩΤΟΙ. Καταπληκτικές τιμές. Γρήγορη παράδοση. Πολλές προσφορές (στα 3 Games 1 δώρο και στα 10 Games μια δισκέτα με 2 καταπληκτικά Games δικιά σας). Μερικά Games Ιανουαρίου: Double Dragon - ROBOCOP - RAMBO III, Soldier of Light - After Burner - Thunder Blade - Alien Syndrome - World Games 2 - Barbarian II και III - Savage - Airbone Ranger - "19" - Tiger Road - Live and Let die - Batman 2 - R - Type - Front Line - Fernadez - Pac-Land - Black Tiger - Rim Runner - Yeti - Carrier Command. (Τα παραπάνω παιχνίδια αναφέρονται για τους υπολογιστές Amstrad και Spectrum). Επίσης πολλά Games από Γαλλία που θα τα βρείτε μόνο σ' εμάς. Μπορείτε να τηλεφωνήσετε στο 0332 - 28042 Νίκος (10 π.μ. έως 9 μ.μ.). Δεν έχετε παρά να σηκώσετε το ακουστικό σας και να πάρετε τον αριθμό μου "DISK SOFT".

AMSTRAD 6128. PC original software. Χιλιάδες προγράμματα. Utilities, games, εφαρμογές παντός τύπου, αντιγραφικά, ερωτικά. Συνεχής ανανέωση από το εξωτερικό. Τιμές εκπληκτικές. Reset Button. Περικλής 2932852.

AMSTRAD PROGRAMS. 1000 προγράμματα (παιχνίδια, επαγγελματικά, utilities) σε απίθανες τιμές μόνο δισκέτες 6521556 - 8825668 Κώστας.

AMSTRAD ORIGINAL SOFTWARE για 464-6128 και IBM compatibles. Πλούσια συλλογή, πολλές προσφορές. ΑΛΕΞΗΣ 9715103.

AMSTRAD KOSTAS CLUB!!! Για να μην ΨΑΧΝΕΤΕ ΑΔΙΚΑ, τηλεφωνήστε μας και θα βρείτε όλα τα ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ και ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ παιχνίδια, πολλές ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ, ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ, ΑΡΧΕΙΑ, ΠΡΟ-ΠΟ κλπ. ΚΑΙ όπως πάντα πολλά ΔΩΡΑ στα μέλη. Αυτό το μήνα 5 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΔΩΡΟ. Για τα ΥΠΟΨΗΦΙΑ μέλη 10 ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ παιχνίδια ΕΠΙΛΟΓΗΣ σας 1800 δρχ. ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ με όλη την Ελλάδα (ΚΑΣΕΤΑ ή ΔΙΣΚΕΤΑ). ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ: (061) 333841 ΑΝΔΡΕΑΣ 6.30-10.00 και ΠΡΟΤΙΜΗΣΗ ΣΑΒΒΑΤΟΚΥΡΙΑΚΑ: (061) 322071 ΚΩΣΤΑΣ.

GREEC SOFTWARE Τα καλύτερα παιχνίδια για AMSTRAD 6128. Οι πιο φτηνές τιμές της αγοράς. Operation Wolf, Victory Road, Typhoon, Savage Salamander, Last Ninja 2, Guerilla Man, Pacmania, ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΑ ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ 2771065 ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΑΙ ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ.

AMSTRAD 6128 χιλιάδες προγράμματα από GAMES - UTILITIES - ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ. Έχουμε πάντα πρώτοι όλα τα καινούργια λόγω αποκλειστικών εισαγωγών μας software. Προσφορές μηνός: φθηνές δισκέτες - κασέτες γεμάτες παιχνίδια. Τιμές λογικές, εκπλήξεις, προσφορές, αντικαταβολές επαρχία. Τηλεφωνήστε τώρα 2021377 Γιώργος. Τώρα και CLUB για "HOME" υπολογιστές. Πληροφορίες 2021377.

AMSTRAD: Πωλούνται όλα τα τελευταία προγράμματα σε τρελές τιμές. Προλάβετε! σε κασέτα ή δίσκο. Υπάρχουν όλα τα τελευταία games, utilities και αντικαταβολές Τηλ. (031) 742533. Πάνος απογευματινές ώρες.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Έχετε Amstrad; 15 παιχνίδια διαλο-

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

γής σας μόνο 1300 δρχ. ή 10 παιχνίδια διαλογής σας 1000 δρχ. σε κασέτα ή δίσκο. Υπάρχουν όλα τα αντιγραφικά και utilities. Στέλνω και αντικαταβολές. Τηλ. (031) 782666, Γιώργος.

AMSTRAD 6128-464 χιλιάδες προγράμματα όπως παιχνίδια, εφαρμογές, αρχεία, αντιγραφικά, σχεδιαστικά, μουσικά, εκπαιδευτικά, ΠΡΟΠΟ και ό,τι άλλο σκεφτείς. Τιμές ασυναγώνιστες παράδοση αυθημερόν ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ τηλ. 9933080 ΣΤΑΣΙΝΟΠΟΥΛΟΥ 31 φάτσα νεκροταφείο Μπραχαμίου ώρες καταστημάτων ανοίξαμε και σας περιμένουμε "PETER SOFT".

AMSTRAD 6128. Συνεχής ανανέωση σε ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΑ. Πολλά παιχνίδια ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ. Στέλνουμε σε όλη την Ελλάδα 0281 - 25647 - 28188 ΜΑΚΗΣ - ΚΩΣΤΑΣ.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ AMSTRAD 6128: STOP!! εδώ είμαστε!!, έτοιμοι να σας εξυπηρετήσουμε με ό,τι αφορά ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΥΣ τίτλους από Αγγλία, Γαλλία, Γερμανία, καθώς και σοβαρότατες εφαρμογές, σε τιμές ασυναγώνιστες. 540-034 (πρωί) ή (031) 766-879 (απόγευμα), ΓΙΑΝΝΗΣ.

AMSTRAD 6128! Ό,τι παιχνίδι, εφαρμογή ζητάτε θα το βρείτε στο 6396872. Μην το σκέφτεστε, τηλεφωνήστε αμέσως!! Χρήστος Soft. Επίσης ανταλλαγές με modem!! Καλές τιμές!!

AMSTRAD 6128. Τα έχουμε όλα πρώτοι από όλους. Μην ψάχνετε άδικα. Κάθε εβδομάδα νέες παραλαβές, από ΑΓΓΛΙΑ. Διαθέτω τεράστια συλλογή προγραμμάτων πάνω από 1000 τίτλους, παράδοση μέσα σε 24 ώρες. Πληροφορίες MANOS (031) 767-555 (Θεσ/νίκη-επαρχία).

AMSTRAD 6128-464. ΔΙΣΚΕΤΑ - ΚΑΣΕΤΑ. Τιμές μοναδικές. Πολλά καινούργια. ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ - ΕΡΩΤΙΚΑ - GAMES - FERNADEZ MUST DIE - ROBOCOP - DOUBLE DRAGON - SPITING IMAGES -ROCKFORD - MATAHARI - WINDER EDITION και πολλά άλλα. ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ποιότητα στην εγγραφή, ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ πραγματικά καινούργια GAMES τότε τηλεφωνήστε τώρα, και δεν θα χάσετε. Στέλνουμε παντού. ΜΙΧΑΛΗΣ ΤΗΛ. 7653759. "MAIKL SOFT". Το μεγάλο όνομα στην αγορά SOFTWARE.

AMSTRAD 464 - 6128 - PCW - PC ΕΙΜΑΣΤΕ ΟΙ ΠΙΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟΙ ΣΕ ΘΕΜΑΤΑ SOFTWARE - HARDWARE, ΠΑΝΩ ΑΠΟ 2000 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ (ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ, ΓΛΩΣΣΕΣ, ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ, ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΑ) ΣΕ ΚΑΣΕΤΑ, ΔΙΣΚΕΤΑ 3" - 5 1/4" - 3 1/2". ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ, ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΣΕ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ. ΠΡΟΣΦΟΡΑ 5 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΔΙΑΛΟΓΗΣ ΣΑΣ 350 ΔΡΧ. + ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ 031/235073, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ 5-10 μ.μ.

AMSTRAD 6128! 10 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΔΙΑΛΟΓΗΣ ΣΑΣ ΜΟΝΟ 1000 ΔΡΧ.!!! ΠΡΩΪΝΕΣ ΩΡΕΣ ΜΕΧΡΙ ΤΗ 1 Μ.Μ. ΛΑΚΗΣ 9734624 ΠΑΛΑΣ SOFT!!!

ΕΧΕΤΕ AMSTRAD 6128; Σε μας θα βρείτε τα πιο καινούργια παιχνίδια. Αυθημερόν παράδοση, λογικές τιμές. Σε κάθε 2 παιχνίδια 1 παιχνίδι δώρο. Στέλνουμε σ' όλη την Ελλάδα. Τηλεφωνήστε τώρα 031/220-761 Λάζαρος.

ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΑΥΤΟ!!! "PATRAS AMSTRAD - AMIGA CLUB!" ΡΩΤΗΣΤΕ όσους ΣΥΝΕΡΓΑΖΟΝΤΑΙ ΜΑΖΙ ΜΑΣ. Είμαστε ΕΜΕΙΣ ΠΟΥ ΦΕΡΝΟΥΜΕ όλα τα ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ διαφημιζόμενα παιχνίδια ΠΡΩΤΟΙ στην Ελλάδα, ολοκληρωμένα! Pacmania, DOUBLE DRAGON, Rambo III, AFTERBURNER, Robocop, LAST NINJA 2, Tiger Road, THUNDERBLADE, κλπ. ΤΕΡΜΑ ΠΙΑ ΤΑ ΨΕΜΑΤΑ!!! ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ στα μέλη του Club (1-3 ΔΩΡΕΑΝ!). Έτσι για να γνωριστούμε: CALL NOW! (061) 328-260. Κώστας (Amstrad Software), (061) 332-995. Θανάσης (Amiga Software). Προτίμηση Σαββα-

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 2000 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 100 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ, αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν.

Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, ΤΚ 11742 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:

☐ **Computers**

☐ **Software**

☐ **Περιφερειακά**

☐ **Γενικά**

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ΤΗΛ.

ΑΡΙΘΜ. ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΤΑΓΗΣ ΗΜ/ΝΙΑ

τοκύριακα, ή 5-7 μ.μ. άλλες ημέρες και ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ!

IBM αποχτήστε τώρα την καλύτερη συλλογή GAMES Robocop, Operate Wolf, DEFENDER OF CROWN, World Games, Thunder Blade, Red Octobeι κλπ. (και για Hercules), συνολικά 30 δισκέτες, τιμή 10.000 με τις δισκέτες. Τηλεφωνείτε Σάββατο απόγευμα 0843 31340 ΓΙΑΝΝΗΣ.

IBM & COMPATIBLES GAMES ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ ΔΙΑΛΕΞΤΕ ΑΠΟ 500 ΤΙΤΛΟΥΣ ΟΠΩΣ DOUBLE DRAGON, CRAZY CARS, FIRE AND FORGET κλπ. Αλέξανδρος 2810961.

IBM Μεγάλη ποικιλία παιχνιδιών από τα πιο καινούργια, 300 δρχ. έκαστον ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!!! Λάμπρος 6519842 - Στέφανος 6528037.

IBM SOFTWARE: επιστημονικά πακέτα, επαγγελματικές εφαρμογές, ολοκληρωμένα προγράμματα, γλώσσες και Utilities. Ακόμα μεγάλη συλλογή ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ. Όλα τα τελευταία versions με manuals ΠΕΤΡΟΣ (6846710).

IBM COMPATIBLES πωλούνται ακυκλοφόρητα games όπως: OUT-RUN, ARKANOID II, BUBBLE BOBBLE, DOUBLE DRAGON, ROBOCOP, OPERATION WOLF, CRAZY CARS, STRIP POKER II +, και αλλα πολλά. Τηλεφωνήστε τώρα στο 9822319 ΧΡΗΣΤΟΣ.

IBM COMPATIBLES Πωλούνται ακυκλοφόρητα games όπως: ULTIMA V, FIRE AND FORGET, CAPTAIN BLOOD, OUTRUN και άλλα τηλεφ. 8075406 ΟΡΦΕΑΣ.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ GAMES για IBM PC-XT τηλ. 911-082. Στέλνουμε αντικαταβολή, χαμηλές τιμές. Τηλεφωνήστε μετά τις 4.00 Γιάννης.

IBM PC, AMSTRAD 1512-1640, OLIVETTI PC, ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ (ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ, ΠΑΚΕΤΑ, ΕΜΠΟΡΙΚΑ, ΓΛΩΣΣΕΣ, ΔΙΑΦΟΡΑ) ΣΕ ΔΙΣΚΕΤΕΣ 5 1/4", 3" ΚΑΙ ΜΕΣΩ MODEM!! ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΑΠΟ ΔΙΚΤΥΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ, ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ GAMES ΣΤΙΣ ΠΙΟ ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!!! ΤΗΛ. 031/235073 5-10 μ.μ.

ΑΝ θέλετε ένα ή χίλια προγράμματα για τον PC σας (όπως DBASE IV, AUTOCAD 7.1, WINDOWS 2.3, FLIGHT SIMULATOR 3.00, STREET BASKETBALL, BARBARIAN 2, BUBBLE BOBBLE, DOUBLE DRAGON), αν θέλετε προσεγμένη δουλειά από υψηλής πιστότητος μηχανήματα, αν πιστεύετε ότι η ποιότητα δεν πρέπει να είναι ακριβή, αν θέλετε... οτιδήποτε θέλετε: Athens PC CLUB. ΤΗΛΕΦΩΝΟ (01) 6613030 2 ΕΩΣ 5 Μ.Μ. ΚΑΘΕ ΜΕΡΑ.

ATARI ST ΠΡΟΣΟΧΗ! Ό,τι πρόγραμμα κυκλοφορεί σε games - επαγγελματικά - utilities - αντιγραφικά κλπ. το έχουμε σε εκπληκτικές τιμές ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ σε όλη την Ελλάδα προσφορά: Στα 10 Games τα 3 δωρεάν. Βασίλης 2624961 - απόγευμα.

!»»THE USER CLUB HOTLINE ««! SOFTWARE ΓΙΑ IBM PC - AMIGA - ATARI ST - COMMODORE 64/128 - AMSTRAD 464/6128 - SPECTRUM 48/128. Για να μην ψάχνετε άδικα, για να μην τρέχετε οπουδήποτε για τα πιο καινούργια προγράμματα και κυριότερα πιο οικονομικά από όσο μπορείτε να φανταστείτε. ΜΙΑ ΕΙΝΑΙ Η ΛΥΣΗ: HOTLINE CLUB!!! ΕΧΟΥΜΕ ΠΡΩΤΟΙ ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΣΕ ΑΠΙΣΤΕΥΤΑ ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ!!! ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ!!! Ολοκληρωμένα επαγγελματικά πακέτα, utilities, εφαρμογές και ό,τι άλλο υπάρχει. Όλα τελευταίες versions + manuals. Επίσης αμέτρητα ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ κάθε εβδομάδα!!! !!!(AMIGA πρόγραμμα + δισκέτα= 350 δρχ. ATARI ST πρόγραμμα + δισκέτα = 350 δρχ. IBM PC πρόγραμμα + δισκέτα = 400 δρχ. COMMODORE 64/128 πρόγραμμα + δισκέτα = 200 δρχ. ή πρόγραμμα + κασέτα = 200 δρχ. AMSTRAD 464 πρόγραμμα + κασέτα = 200 δρχ. AMSTRAD 6128 πρόγραμμα + δισκέτα = 800 δρχ. SPECTRUM 48/128 πρόγραμμα + δισκέτα = 200 δρχ. υπάρχουν και original αν θέλετε)!!! ΑΚΟΜΑ SUPER ΣΥΛΛΟΓΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ!!! ΑΠΟ ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ 1988!!! (COMMODORE 64/128 1000 παιχνίδια + δισκέτες = 40.000 δρχ. AMIGA 100 παιχνίδια + δισκέτες = 10000 δρχ. ATARI ST 100 παιχνίδια +

δισκέτες = 10000 δρχ. IBM PC 100 παιχνίδια + δισκέτες = 20000 δρχ. AMSTRAD 464 100 παιχνίδια + κασέτες = 5000 δρχ. AMSTRAD 6128 100 παιχνίδια + δισκέτες = 20.000 δρχ. SPECTRUM 48/128 100 παιχνίδια + κασέτες = 5000 δρχ.)!!! ΠΡΟΣΟΧΗ!!! Μπορείτε αν θέλετε να πάρετε ένα πολύ μικρό μέρος από τη συλλογή που σας ενδιαφέρει με πολύ λίγα χρήματα!!! ΑΚΟΜΑ 3000!!! ΕΙΔΗ COMPUTERS ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΚΑΙ ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΟΛΑ ΣΕ STOCK!!! IBM PC -AMIGA - ATARI ST - COMMODORE 64/128 -AMSTRAD 464/6128 - SPECTRUM!!! Πάρτε μια μικρή γεύση των τιμών: (a) AMIGA 500 + Monitor 1084 = 160.000 δρχ. (b) ATARI 520 STFM = 70.000 δρχ. (c) IBM PC ΑΠΟ 80.000 δρχ. και άνω (d) AMSTRAD 6128 = 50.000 ή 464 = 25.000 ΑΥΤΑ ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ!!! ΟΛΑ ΕΙΝΑΙ ΕΤΟΙΜΟΠΑΡΑΔΟΤΑ ΚΑΙ ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ!!! Με την αγορά ενός υπολογιστή δώρο 10 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!!! ΕΙΜΑΣΤΕ ΜΟΝΑΔΙΚΟΙ!!! ΤΗΛ: 024722910 Κος ΒΑΓΓΕΛΗΣ.

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΠΡΟΣΟΧΗ! Πωλούνται computers, περιφερειακά, βιβλία, προγράμματα για όλα τα computers (amstrad, commodore, spectrum, amiga, PC). Επίσης αγοράζονται μετρητοίς τα μεταχειρισμένα computers σας. Γίνονται και ανταλλαγές. Υποστήριξη σε software, φιλικές τιμές, συνεχής ανανέωση, πολλά δώρα Τηλ. (031) 782666, Γιώργος.

ΑΠΟΘΗΚΗ, COMPUTERS προσφέρει σε καταπληκτικές τιμές Atari 1040 ST, 520 TFM, Commodore Amiga 500 και 64, Amstrad 6128, 1640, IBM compatibles, Hard Disks, εκτυπωτές Citizen. Πληροφορίες 6380411 - 6399738.

AMIGA - Games - Utilities - Επαγγελματικά Μαθήματα CLI. Πωλούνται: MIDI - samplers - Digitizers -επεκτάσεις μνήμης - Δισκέτες - Ελληνικό Software. Γιάννης - 7662762 - Στέφανος - 2311174.

ATARI CX 2600 VIDEO GAME σε αρίστη κατάσταση με μετασχηματιστή και μεγάλη ποικιλία κασετών (ΠΕΡΙΠΟΥ 40) σε τιμές ευκαιρίας τηλ. 72.47.470 κο ΚΩΣΤΑ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ εκτυπωτής IMAGEWRITER II έγχρωμος, έτοιμος για σύνδεση με Amiga ή οποιονδήποτε APPLE. Κατάσταση καινουργής πληροφορίες τηλ. 6917121, 6-8 μ.μ. Δημήτρης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ εκτυπωτής STAR LN-10 κυριολεκτικά αμεταχείριστος (δεν έχει βγει από το κουτί) λόγω ασυμβατότητας με τον υπάρχοντα υπολογιστή: 60.000 δρχ. Γιάννης: 2010660.

ST/XL/XE C-64/128 Ενδιαφέρομαι να γνωρίσω και άλλους χρήστες ST/XL/XE ή C-64/128 για ανταλλαγή προγραμμάτων (GAMES) κλπ. ΤΗΛ. (031) 673226 ΒΛΑΣΗΣ ή ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

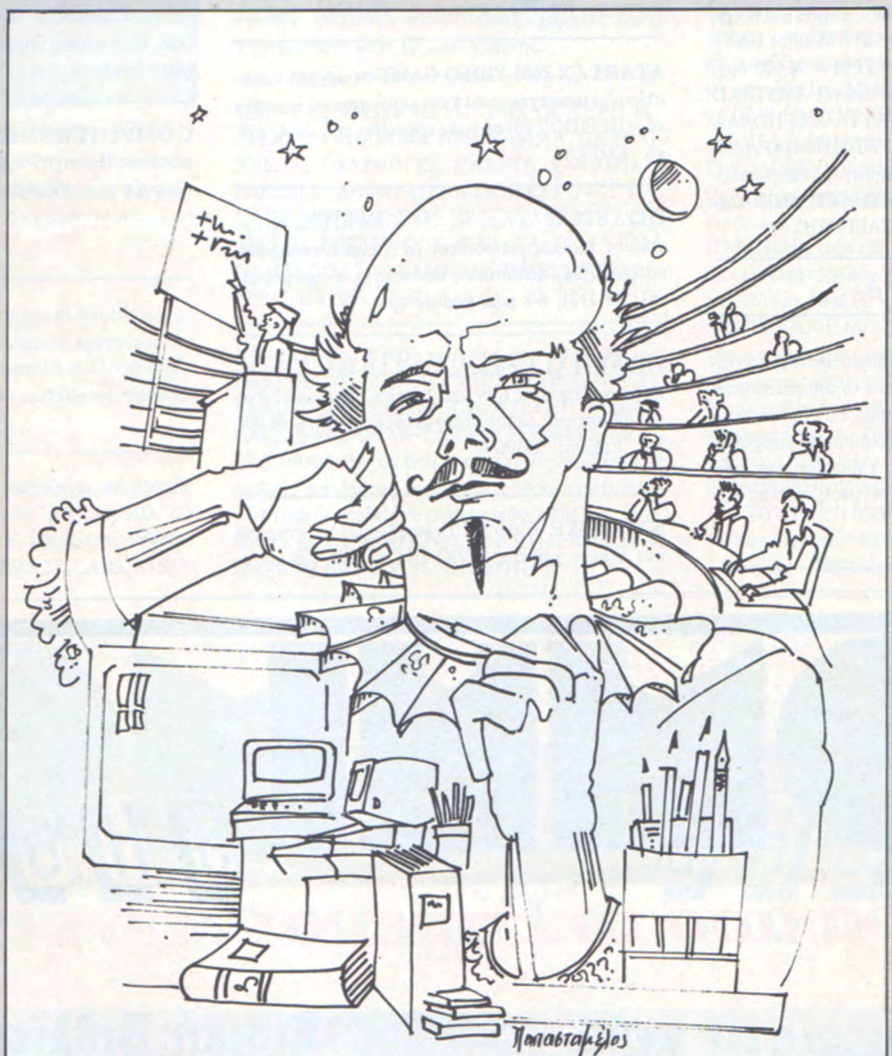
ATTENTION! COMPUTER HIGHWAY. Ένα καινούργιο, νεανικό κατάστημα άνοιξε στο εμπορικό κέντρο Πατησίων (SOTO-CENTER). Σας περιμένουμε με εκπληκτικές τιμές γνωριμίας σε όλα μας τα είδη (Computers, εκτυπωτές, δισκέτες, προγράμματα). Και φυσικά πάντα οι πιο καινούργιοι τίτλοι για Amstrad, Amiga, Commodore 64, PC-compatibles. Μην διστάζετε. Ελάτε τώρα Πατησίων 128, 4ος όροφος, Computer Highway, Τηλ. 8823468. Σας περιμένουμε!!!

COMPUTERS Μαθήματα από καθηγητή υψηλού επιπέδου. Περιοχή Γλυφάδας και περιχ. Δουσμάνη 29 Γλυφάδα τηλ. 8980626 (7-9 π.μ.).

ΔΙΗΓΗΜΑ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

Ο ΒΑΡΔΟΣ

ΤΟΥ ISAAC ASIMOV
ΑΠΟΔΟΣΗ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ: Α. ΤΣΙΡΙΜΩΚΟΣ



ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: ΝΙΚΟΣ ΠΑΠΑΣΤΑΜΕΛΟΣ

«Α, ναι», είπε ο δρ Φινέας Ουέλτς, «ασφαλώς και μπορώ να κάνω τα πνεύματα των διάσημων νεκρών να αναβιώσουν».

Ήταν μισομεθυσμένος - αλλιώς δε θα τολμούσε να το πει. Φυσικά ήταν απολύτως επιτρεπτό, ακόμα και σε πανεπιστημιακούς δασκάλους, να πίνουν κάτι παραπάνω στο ετήσιο πρωτοχρονιάτικο πάρτυ του ιδρύματος.

Ο Σκωτ Ρόμπερτσον, ο νεαρός επίκουρος καθηγητής Αγγλικής Λογοτεχνίας, έφτιαξε τα γυαλιά του και κοίταξε δεξιά κι αριστερά μήπως τους είχε ακούσει κανένας. «Ελάτε τώρα, δρ Ουέλτς».

«Είναι η καθαρή αλήθεια, φίλε μου. Πρέπει να με πιστέψεις. Και όχι μόνο τα πνεύματα, αλλά και τα σώματά τους».

«Δε θα 'λεγα ότι κάτι τέτοιο ανήκει στη σφαίρα του πιθανού», είπε με στόμφο ο Ρόμπερτσον.

«Γιατί όχι; Είναι μία απλή χρονική μεταφορά».

«Δηλαδή μιλάμε για ταξίδι στο χρόνο; Δεν είναι κάπως... ε... ασυνήθιστο;»

«Όχι, αν ξέρεις τον τρόπο».

«Ωραία, ποιός είναι αυτός ο τρόπος, δρ Ουέλτς;»

«Στα σοβαρά σου, πιστεύεις ότι θα στον έλεγα;», ρώτησε σοβαρά ο φυσικός. Έψαξε γύρω του με το βλέμμα για κανένα ποτό ακόμα, αλλά δε βρήκε τίποτα. Έτσι, συνέχισε: «Ήδη έχω φέρει μερικούς μέχρι εδώ. Τον Αρχιμήδη, το Νεύτωνα, το Γαλιλαίο... Τους κακόμοιρους!»

«Κακόμοιρους; Γιατί; Δεν τους άρεσε εδώ; Εγώ θα περίμενα να εντυπωσιαστούν από την εξέλιξη των επιστημών», είπε ο Ρόμπερτσον. Είχε αρχίσει να απολαμβάνει τη συζήτηση.

«Α, απ' αυτή την άποψη τους άρεσε. Τους άρεσε. Ειδικά του Αρχιμήδη. Στην αρχή κόντεψε να τρελαθεί απ' τη χαρά του, όταν του είπα κάποια πράγματα, χρησιμοποιώντας τα ράκη των αναμνήσεών μου από τα αρχαία ελληνικά που είχα διδαχτεί παλιά. Αλλά μετά...»

«Τι συνέβη;»

«Διαφορετικοί πολιτισμοί. Δεν μπορούσε κανείς τους να προσαρμοστεί στο δικό μας τρόπο ζωής. Κλείνονταν στον εαυτό τους και έδειχναν φοβισμένοι. Έτσι, τους έστειλα πίσω, κάνοντας αυτό που έπρεπε».

«Κακό αυτό!»

«Ναι, ναι. Μεγαλοφυΐες, αλλά καθόλου προσαρμοστικά μυαλά. Έλειπε η καθολικότητα από τον τρόπο σκέψης τους. Γι' αυτό σκέφτηκα να δοκιμάσω με το Σαίξπηρ».

«Τι!», ούρλιαξε ο Ρόμπερτσον. Αυτό τον άγγιζε στα δικά του ευαίσθητα σημεία.

«Μη φωνάζεις, φίλε μου», του έκανε ο Ουέλτς, «δεν είναι ευγενικό».

«Θες να πεις ότι έφερες εδώ το Σαίξπηρ;»

«Ακριβώς. Ήθελα κάποιον με ανοιχτό μυαλό. Κάποιον που να ξέρει τους ανθρώπους τόσο καλά, που να μπορεί να ζήσει και σε ανθρώπινες κοινωνίες αιώνων μετά τη δική του. Τελικά ο Σαίξπηρ ήταν αυτός που γύρευα. Του πήρα και αυτόγραφο. Ξέρεις, σαν αναμνηστικό».

«Το 'χεις μαζί σου;», ρώτησε ο Ρόμπερτσον, με μάτια σαν σχισμές από τη δυσπιστία.

«Εδώ πρέπει να 'ναι». Ο Ουέλτς άρχισε να ψάχνει τις τσέπες του σακακιού και του γιλέκου του. «Α, μάλιστα, να το!»

Έβγαλε ένα επισκεπτήριο και το έδωσε στο συνομιλητή του. Από τη μία μεριά ήταν τυπωμένο το όνομα κάποιας φίρμας υπολογιστών. Από την άλλη, με πολύ προσεγμένο και καλαίσθητο γραφικό χαρακτήρα, ήταν γραμμένο με το χέρι ένα Willm Shakespear.

Ο Ρόμπερτσον ένοιωθε να φουντώνει μέσα του: «Πώς ήταν;»

«Δεν έμοιαζε και πολύ με τις προσωπογραφίες του. Είχε φαλάκρα και ένα φριχτό μουστάκι. Μιλούσε κάπως... απαρχαιωμένα, αν με καταλαβαίνεις. Βέβαια έκανα ό,τι μπορούσα για να τον κάνω να νοιώσει άνετα κοντά μας. Του είπα πόσο θαυμάζουμε τα έργα του και ότι δε χορταίνουμε να τα βλέπουμε να παίζονται στα θέατρά μας. Για να ακριβολογούμε, του είπα ότι τα θεωρούμε σαν τα μεγαλύτερα λογοτεχνικά κείμενα που γράφτηκαν ποτέ στην αγγλική γλώσσα, αν όχι παγκόσμια».

«Ωραία. Ωραία», μουρμούρισε ο Ρόμπερτσον χωρίς ανάσα.

«Του είπα ακόμα ότι έχουν γραφτεί τόμοι ολόκληροι που σχολιάζουν και αναλύουν το έργο του. Εννοείται ότι ήθελε να πάρει μια ιδέα γύρω από το τι λένε, οπότε του πήγα ένα από τη βιβλιοθήκη μας».

«Πώς το βρήκε;»

«Α, εντυπωσιάστηκε. Είχε, βέβαια, κάποια δυσκολία με τους σημερινούς ιδιωματισμούς της γλώσσας και με κάποιες αναφορές σε πρόσωπα και πράγματα μεταγενέστερά του, αλλά τον βοήθησα όσο μπορούσα. Δε φαινόταν να περίμενε τέτοια εξονυχιστική μελέτη των γραπτών του. Μουρμούριζε συνέχεια: «Κύριε ελέησον! Οπόσων βασάνων διήλθον αι εμαί λέξεις ανά τους αιώνας! Δύναταί τις, φρονώ, ει βούλεται, εκβαλείν ύδωρ υπό απεξηραμένης πηγής!».

«Δεν μπορεί να είπε τέτοιο πράγμα!»

«Και γιατί όχι; Έγραφε τα έργα του όσο πιο γρήγορα μπορούσε. Μου έλεγε πόσο τον πίεζαν οι προθεσμίες. Αφού, λέει, τον Άμλετ τον έγραψε σε λιγότερο από έξι μήνες. Πήρε, λέει, ένα παλιό μύθο και απλώς τον «λουστράρισε» λιγάκι».

«Πες πως τον έκανε αθάνατο, βγάζοντάς τον από την αφάνεια, με αυτό το «λουστράρισμα» που λες», είπε με σαρκαστική διάθεση ο νεαρός φιλόλογος.

Ο φυσικός αγνόησε το τελευταίο του σχόλιο. Έσκυψε με κόπο προς ένα άθικτο κοκταίηλ στην άλλη άκρη του πάγκου και το τράβηξε προς το μέρος του. «Του είπα, μάλιστα, του βάρδου μας, ότι το πανεπιστήμιό μας έχει και ειδικό μάθημα πάνω στο Σαίξπηρ».

«Εγώ το διδάσκω».

«Το ξέρω. Τον έγραψα στο εντατικό απογευματινό τμήμα. Ποτέ δεν έχω ξαναδεί άνθρωπο τόσο διψασμένο να μάθει τι θα σκέφτονται οι επερχόμενες γενεές γι' αυτόν, όσο τον φουκαρά τον Μπίλλυ. Μελετούσε σκληρά».

«Έγραψες το Σαίξπηρ σε τμήμα μου;», ψέλλισε ο Ρόμπερτσον. Ακόμα και σαν φαντασίωση ενός μεθυσμένου, η ιδέα τον συνεπήρε. Χώρια που... ήταν φαντασίωση ενός μεθυσμένου; Του ερχόταν στο νου η εικόνα ενός φαλακρού ανθρωπάκου με κάπως παράξενη ομιλία...

«Όχι με το πραγματικό του όνομα, φυσικά», είπε ο δρ Ουέλτς. «Δεν έχει σημασία το όνομα που χρησιμοποίησα. Έτσι κι αλλιώς, ήταν λάθος μου. Τεράστιο λάθος. Το φουκαρά!» Κοιτούσε με θλιμμένο βλέμα το κοκταίηλ που αγκάλιαζαν οι παλάμες του.

«Πώς λάθος, δηλαδή; Τι έγινε;»

«Αναγκάστηκα να τον στείλω πίσω στην εποχή του, φυσικά», μούγκρισε θυμωμένα ο Ουέλτς. «Πόση προσβολή μπορεί ν' αντέξει ένας άνθρωπος, νομίζεις;»

«Για ποια προσβολή μου μιλάς;»

Ο δρ Ουέλτς κατέβασε μονορούφι το ποτό του. «Λίγο το 'χεις, φίλε μου; Τον έκοψες!»


OMNI
SHOP

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL, για ένα χρόνο (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή No .... με το ποσό των 3.200 δρχ. αντί των 3.630 της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δε μείνω ευχαριστημένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΕΚΠΤΩΣΗ **10%**

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________________

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ Ν' ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ No ____________

____

PIXEL

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

Σημειώστε την μάρκα του υπολογιστή που αναφέρεστε

- ☐ SPECTRUM
- ☐ AMSTRAD
- ☐ COMMODORE
- ☐ ATARI ST.

Τα πέντε καλύτερα προγράμματα για τον υπολογιστή μου είναι:

1) ____________________
2) ____________________
3) ____________________
4) ____________________
5) ____________________

Τα τρία επόμενα προγράμματα που σκέφτομαι να αγοράσω είναι:

1) ____________________
2) ____________________
3) ____________________

ΟΝΟΜ/ΝΥΜΟ: ____________ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________ ΤΗΛ ____________

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρίες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.

Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό της σελίδας της διαφήμισης που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει για λογαριασμό σας όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί από τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ____________________

ΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΟΝΟΜΑ ____________________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________ ΤΗΛ.: ____________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________ Τ.Κ. ____________

ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ____________________

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41
42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77
78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89
90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101
102 103 104 105 106 107 108 109
110 111 112 113 114 115 116 117
118 119 120 121 122 123 124 125
126 127 128 129 130 131 132 133
134 135 136 137 138 139 140 141
142 143 144 145 146 147 148 149
150 151 152 153 154 155 156 157
158 159 160 161 162 163 164 165
166 167 168 169 170 171 172 173
174 175 176 177 178 179 180 181
182 183 184 185 186 187 188 189
190 191 192 193 194 195 196 197

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΩΝ GAMERS

ΠΑΙΞΤΕ

TURBO CUP

Και κερδίστε 5 αυτοκινητάκια της Loriciels

ΣΤΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΤΩΝ GAMERS



Το Turbo Cup είναι ένα car racing game. Σκοπός σας είναι - όπως σε κάθε τέτοιο παιχνίδι - να τερματίσετε πρώτος, αφήνοντας πίσω όλους τους αντιπάλους σας. Τα πράγματα θα ήταν εύκολα για σας αν το αυτοκίνητο που διαθέτετε είχε γερό κράτημα πάνω στο δρόμο. Δυστυχώς για σας, η PORSCHE 944 TURBO σας έχει πολύ άσχημα λάστιχα και ως εκ τούτου δεν σας συνιστώ να αναπτύσσετε μεγάλες ταχύτητες ιδιαίτερα στις στροφές όπου είναι πολύ εύκολο να βρεθείτε κολλημένοι πάνω σε καμιά ταμπέλα. Από άποψη γραφικών, το παιχνίδι τα καταφέρνει πολύ καλά. Το scrolling είναι αρκετά ομαλό, όχι όμως τόσο καλό όσο θα έπρεπε. Ο ήχος επίσης είναι πάρα πολύ καλός. Ένα πλεονέκτημα του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι σας κάνει να μεταχειρίζεστε το joystick σας κάπως πιο ... απαλά από το συνηθισμένο, επιτρέποντάς σας να παίξετε πιο ανθρώπινα και όχι γκρεμίζοντας τραπέζια, ρίχνοντας φώτα κ.λπ. Φυσικά δεν πρέπει να ξεχνάτε ότι οι αντίπαλοι οδηγοί είναι άτρωτοι και ότι οδηγούν λίγο άτσαλα δημιουργώντας σας αρκετά προβλήματα, όπως αναποδογύρισμα του αυτοκινήτου σας, ανατίναξη και διάφορα άλλα. Γεμίστε το ρεζερβουάρ σας και ετοιμαστείτε για την πιο τρελή σας κούρσα με το χρόνο!

Τα έπαθλα του Διαγωνισμού

Τα έπαθλα, αυτή τη φορά, είναι αρκετά πρωτότυπα. Πιο συγκεκριμένα, θα υπάρξουν πέντε νικητές που ο καθένας κερδίζει από ένα μοντέλο αυτοκινήτου τύπου PORSCHE 944 TURBO. Προς Θεού μη νομίζετε ότι πρόκειται για αληθινό αυτοκίνητο! Απλώς είναι μια μινιατούρα αρκετά πετυχημένη και πολύ εμφανίσιμη. Οι νικητές θα αναδειχτούν από το ΑΣGP (Ανώτατο Συμβούλιο Game Players), όπως γίνεται συνήθως.

Οι όροι του Διαγωνισμού

Δεν έχετε παρά να συμπληρώσετε το κουπόνι που ακολουθεί με τις σωστές απαντήσεις. Ταχυδρομήστε το στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού, το αργότερο μέχρι τις 20 Φεβρουαρίου (σφραγίδα Ταχυδρομείου). Αν βρεθούν περισσότερες σωστές απαντήσεις θα γίνει κλήρωση για να αναδειχτούν οι τελικοί νικητές του διαγωνισμού. Τα ονόματα των τυχερών θα ανακοινωθούν από τη στήλη Γεγονότα, Φήμες, Σχόλια, ενώ για την παραλαβή των δώρων θα χρειαστεί να επικοινωνήσετε με τη Greek Software στο τηλέφωνο 6443759. Καλή επιτυχία!

Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΩΝ GAMERS

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

(Συμπληρώστε με ένα Χ το τετραγωνάκι στην απάντηση που θεωρείτε σωστή).

Οι ερωτήσεις του διαγωνισμού των Gamers

1) Πόσες διαδρομές έχει το παιχνίδι;

α) □ 4 β) □ 5
γ) □ 6 δ) □10

2) Πόσες ταχύτητες έχει το αυτοκίνητό σας;

α) □ 6 β) □ 4
γ) □ 5 δ) □ 3

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ____________ ΗΛΙΚΙΑ: ______

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ____________

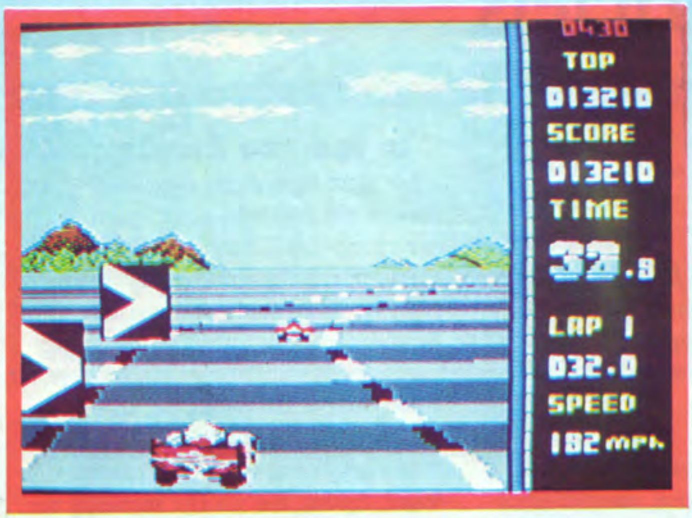
____

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______ ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ______

Στείλτε μας το συμπληρωμένο κουπόνι στη διεύθυνση:
για το περιοδικό PIXEL, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΠΡΟΣΕΧΩΣ

WEC LE MANS



Τι θα λέγατε να κάνετε μια βόλτα στη Γαλλία; Σίγουρα θα πείτε ναι, μια και υπάρχουν πάρα πολλά αξιοθέατα, που σχεδόν όλοι θα ήθελαν να δουν. Αν όμως θέλετε να πάτε γι' αυτό το λόγο, τότε η δικιά μας βόλτα σίγουρα δεν προσφέρεται.

Γιατί η κούρσα του Wec Le Mans δεν είναι για να χαζεύετε τα αξιοθέατα. Πρέπει να μπείτε στο αυτοκίνητό σας και για εικοσιτέσσερις ώρες να τρέχετε σαν δαιμονισμένοι για να καλύψετε όσο το δυνατόν μεγαλύτερη απόσταση.

Όπως φυσικά θα καταλάβατε πρόκειται για άλλο ένα racing game και είναι το conversion από το ομώνυμο coin-op της Konami, που γίνεται από την Ocean και που πρέπει να τελειώνει στα μέσα του Φεβρουαρίου.

Βλέπετε το δρόμο και το αυτοκίνητό σας από πίσω σε στυλ Out Run και, όπως και στο Out Run, πρέπει να συμπληρώσετε κάθε τμήμα της διαδρομής σε ορισμένο χρόνο. Θα ήταν μάλλον απίθανο, βέβαια, να σας έβαζαν να οδηγείτε εικοσιτέσσερις ώρες, έτσι δεν είναι; Συνολικά υπάρχουν τέσσερις κούρσες και κάθε κούρσα έχει τέσσερα τμήματα.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πιστή αναπαράσταση αυτών του coin-op. Ακόμα και η διαδρομή γίνεται πιο σκοτεινή, καθώς υποτίθεται ότι νυχτώνει (οδηγείτε 24 ώρες, το θυμάστε;) και ο δρόμος ανεβοκατεβαίνει και στρίβει αρκετά ρεαλιστικά.

Ο ήχος αναμένουμε να είναι κάτι περισσότερο από το κλασικό «βρουμ-βρουμ» που ακούγεται στα τέτοιου τύπου παιχνίδια και το gameplay λέγεται ότι θα είναι πολύ καλό και θα έχετε πάρα πολύ καλό έλεγχο πάνω στο αυτοκίνητό σας. Βάλτε νέα λάδια στο αυτοκίνητό σας, βάλτε και το κράνος σας και ετοιμαστείτε για μια νέα κούρσα...

BUTCHER HILL

Πραγματικά αιμοσταγής ο τίτλος αυτού του παιχνιδιού, που μας έρχεται από την Gremlin Graphics. Και είναι μάλλον προφανής και η υπόθεσή του: σκοτώστε τους κακούς, ποταπούς και ύπουλους αντιπάλους σας, πριν προλάβουν αυτοί να κάνουν το ίδιο σε σας, είτε ιδιοχείρως, είτε με τις πολύ επιμελημένα και πραγματικά επιστημονικά στημένες παγίδες τους, στις οποίες θα πέσετε με πιθανότητα σχεδόν 100%.

Η αποστολή σας δεν έχει εφοδιαστεί ακόμη με κάποιο σενάριο, αλλά μπορείτε να περιμένετε ότι το σενάριο θα είναι κάποιο κοσμοσωτήριο έργο, όπως η απελευθέρωση αιχμαλώτων ή η επαναφορά της ειρήνης ή της δημοκρατίας σε μια αναξιοπαθούσα χώρα.

Η αποστολή σας χωρίζεται σε τρία βασικά μέρη: το ποτάμι, τη ζούγκλα και το χωριό. Στο ποτάμι, βλέπετε το σκάφος και το ποτάμι από πίσω. Εδώ το παιχνίδι είναι κάτι σαν το Live and let die, ελπίζουμε μόνο κάπως καλύτερο. Στη ζούγκλα και στο χωριό, κατευθύνετε το ανθρωπάκι σας προς το τέλος του level και οι εχθρικοί στρατιώτες ξεπροβάλουν πίσω από τα δέντρα ή μέσα από τα σπίτια, ανάλογα με την περίσταση. Είναι πολύ καλοί στο σημάδι, μόνο είναι λίγο αργοί στο τράβηγμα του πιστολιού και αυτό ακριβώς πρέπει να εκμεταλλευτείτε, αλλιώς μπορείτε να θεωρείτε τον εαυτό σας νεκρό.

Τα γραφικά του παιχνιδιού δείχνουν πολύ καλής ποιότητας με αρκετά καλό animation και η δράση προμηνύεται πάρα πολύ γρήγορη. Με λίγη καλή τύχη επίσης δεν θα πεθαίνετε στα τρία πρώτα δευτερόλεπτα.

Το Bucher Hill θα έλθει μάλλον στις αρχές Μαρτίου.



THE MUNSTERS

1313, λεωφόρος Mockingbird. Βρυκόλακες, μάγισσες και άλλα όντα του κάτω κόσμου βαρέθηκαν να είναι στον κάτω κόσμο και είπαν να κάνουν μια βολτίτσα στον πάνω. Μόνο που για να μην νιώθουν εκτός κλίματος, αποφάσισαν να κάνουν και τον πάνω κόσμο κόλαση.

Και έτσι, για να κάνουν μια καλή αρχή, αποφάσισαν να απαγάγουν και να κρύψουν σε κάποιο σκοτεινό μέρος την οικογένεια των Munsters. Εδώ πρέπει να τονίσουμε μια ιδιαιτερότητα του παιχνιδιού: η οικογένεια και όλοι οι ήρωες (ακόμη και οι «καλοί» της ιστορίας) είναι τέρατα: ο Frankenstein, Βρυκόλακες, δράκουλες, καθώς και ο κατοικίδιος δράκος της οικογένειας.

Για να σωθεί η οικογένεια πρέπει να συνεργαστούν τα μέλη της μεταξύ τους. Στην αρχή ελέγχετε μόνο τη Lily, αργότερα όμως μαζεύεται και η υπόλοιπη παρέα. Ο έλεγχος αλλάζει από χαρακτήρα σε χαρακτήρα όταν συμπληρώνεται κάποιος «στόχος».

Το παιχνίδι είναι γενικά ένα arcade-adventure με αρκετό ψάξιμο, και πάρα πολλές μάχες με τα κακά



πνεύματα. Φυσικά, τα κακά πνεύματα δεν σκοτώνονται, απλώς γυρνάνε πίσω στον κάτω κόσμο τους.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλά σχεδιασμένα και η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι ανάλογη με την πλοκή του. Ο ήχος δεν ξέρουμε τι θα είναι αλλά κάποιες αλυσίδες που τρίζουν και άλλες κραυγές της νύχτας πρέπει να είναι στην ημερήσια διάταξη. Πάντως η Teque υπόσχεται ότι το gameplay θα είναι το πιο δυνατό σημείο του παιχνιδιού.



Νέα του Software

Αυτή τη φορά θα κάνουμε αρχή από τη Γερμανία. Το Γερμανικό Software house Axxiom φαίνεται ότι κάνει πολύ καλή δουλειά στην Amiga. Έτσι τουλάχιστον δείχνουν τα τέσσερα (!) παιχνίδια που θα κυκλοφορήσουν στην Ευρώπη μέσα στο Φεβρουάριο, το Little Dragon, με υπόθεση Ninja, το Spaceport, ένα διαστημικό με ελικόπτερα, το Crystal Hammer με ένα πακμανοειδές και το Gunshot που δείχνει σαν West Bank με άλλα γραφικά. Αργότερα θα μεταφερθούν στον ST και ελπίζουμε και σε άλλα Formats.

• Η Elite έχει ανακοινώσει τα Space Harrier 2, που φυσικά είναι Shoot' em up, το Mike Reid's pop quiz, το οποίο είναι κάτι σαν Trivial pursuit, το Storm Warrior, που είναι κάτι σαν Rastan, και το Supertrux που είναι ένα 3D racing game με φορτηγά (κάτι σαν κόντρες με νταλίκες δηλαδή).

Και άλλα δύο racing games, ένα από την Mandarin και ένα από την Accolade. Αυτό της Accolade θα είναι ένα Formula One simulator όπου μάλιστα θα διαλέγετε και αμάξι ανάμεσα σε McLaren, Williams και Ferrari. Υπάρχουν φυσικά όλα τα στοιχεία της Formula 1, όπως pits και αντίπαλοι. Υπάρχουν επίσης και πέντε επίπεδα δυσκολίας. Τέλος το παιχνίδι θα λέγεται Grand Prix Circuit. Αυτό της Mandarin λέγεται Lombard/Rac Rally και σας έχει να τρέχετε στο ράλλυ Λομβαρδίας, όσο κι αν αυτό σας φαίνεται απίστευτο.

• Η Hewson, μετά την απογοήτευση του Battle Valley μάλλον θα μας αποζημιώσει με το Stormlord, που απ' ό,τι φαίνεται θα είναι ένα arcade με πολύ όμορφα γραφικά.

Οι Kode masters μετά τα δύο BMX παιχνίδια τους, το BMX simulator και το Professional BMX simulator, ετοιμάζουν και τρίτο, το BMX Freestyle, που περιλαμβάνει φιγούρες πλέον με το ποδήλατο. Επίσης ετοιμάζουν ένα πακέτο από τέσσερα soccer games, που υπόσχονται να είναι το καλύτερο πακέτο του τέτοιου είδους. Ίδωμεν...

• Όσοι από σας λατρεύετε τις αρχαίες μάχες, σύντομα θα τις έχετε στον υπολογιστή σας. Τις ευχαριστίες σας στην Cases Computer Simulation, που θα βγάλει αρκετές μάχες. Λένε ότι θα υποστηρίζονται μάχες με μέχρι 100.000 στρατιώτες σε κάθε πλευρά, όμως το νούμερο μου φαίνεται υπερβολικό.

• Και μια και μιλάμε για μάχες, η Melbourne House φτιάχνει το War in middle Earth που είναι φυσικά προσωμοίωση μάχης.

• Και μερικά πράγματα από τα παλιά: η Thalamus αποφάσισε να κάνει conversion του γνωστού hit του Commodore Sanxion στον Spectrum, ενώ η CP software θα ξανακυκλοφορήσει κάποια κλασικά παιχνίδια, όπως το τάβλι και το σκάκι. Όσοι νοσταλγοί προσέλθετε.

• Τέλος η Titus ανακοίνωσε το Crazy Cars 2 και η Kix θα ξανακυκλοφορήσει τα Footballer of the Year, The Way of the tiger, 10th frame, Metrocross, Gauntlet, Ace of Aces και Krakout, σε μικρότερη τιμή βέβαια.

Video



ΑΝ ΚΟΙΤΑΞΕΤΕ από πιο κοντά αυτή τη σελίδα θα παρατηρήσετε ένα γαλάζιο φως. Μην φοβηθείτε, απλώς μας ξέφυγε λίγη αστερόσκονη από τη φωτογραφία του "The never ending story", του επίσημου προσκεκλημένου μας γι' αυτό το μήνα. Αν και έχουμε πολλές νέες και ενδιαφέρουσες παραγωγές, δεν μπορούμε να σας χαλάσουμε το χατήρι: τη φορά αυτή την ταινία τη ζητήσατε εσείς. Εμείς όμως σας προτείνουμε και κάτι άλλο: ένα ταξίδι στην 4η διάσταση με τη δεύτερη ταινία. Προσδεθείτε (γιατί τα ταξίδια στις διαστάσεις κουνάνε λίγο) στην πολυθρόνα σας και 3...2...1... play!

ΤΟΥ ΓΙΩΡΓΟΥ ΚΥΠΑΡΙΣΣΗ

ΤΙΤΛΟΣ: ΙΣΤΟΡΙΑ ΔΙΧΩΣ ΤΕΛΟΣ
ΕΤΑΙΡΙΑ: HVH
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: ΜΠΑΡΕΤ ΟΛΙΒΕΡ, ΝΟΑ ΧΑΘΑΓΟΥΑΙΗ
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: ΒΟΛΦΓΚΑΝΓΚ ΠΕΤΕΡΣΕΝ
ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 110΄

Όσοι είδαν τότε για πρώτη φορά αυτό το φιλμ, συμφώνησαν ότι πρόκειται για το ομορφότερο όνειρο-ταινία που έγινε ποτέ. Ένα παραμύθι με πολύ απλή υπόθεση, το οποίο όμως καταφέρνει να καθηλώσει οποιονδήποτε το παρακολουθήσει έστω και για λίγα λεπτά. Όλοι οι παραμυθάδες, από τον Αίσωπο μέχρι τον Ντίκενς, θα ήταν περήφανοι για την «Ατέλειωτη Ιστορία», αν βέβαια είχαν video.

Η υπόθεση της ταινίας είναι πολύ απλή, όπως ακριβώς και τα περισσότερα παραμύθια: Ένας μικρός μαθητής του δημοτικού σχολείου συνειδητοποιεί κάποτε ότι η φαντασία του είναι σε μεγαλύτερα επίπεδα από το φυσιολογικό. Τη χρησιμοποιεί σε κάθε δύσκολη στιγμή, όταν πηγαίνει αδιάβαστος στο σχολείο ή όταν τον κυνηγούν οι συμμορίες των πολύ δυνατότερων συμμαθητών του. Κάποτε όμως η φαντασία με την πραγματικότητα θα γίνουν ένα, όταν θα ανακαλύψει μια μικρή κρυμμένη αποθήκη γεμάτη από παλιά σπάνια αντικείμενα. Ανάμεσά τους θα ξεχωρίσει ένα τεράστιο βιβλίο, που του τραβά αμέσως την προσοχή. Είναι ένα βιβλίο με ένα ατέλειωτο παραμύθι.

Το παραμύθι αυτό είναι αρκετά παράξενο. Κανείς δεν ξέρει πώς θα τελειώσει. Γεμάτος περιέργεια ο μικρός μας ήρωας θα κλειδωθεί σε ένα σκοτεινό δωμάτιο κι εκεί θα αρχίσει να διαβάζει την πιο γοητευτική ιστορία. Μια ιστορία που διηγείται τον αγώνα του κόσμου της Φαντασίας και των κατοίκων της ενάντια στο πνεύμα του κακού. Για να τελειώσει όμως το παραμύθι θα πρέπει να βοηθήσει και ο αναγνώστης του. Έτσι ο ήρωάς μας μεταμορφώνεται σε ένα πραγματικό ήρωα και με τη βοήθεια του πιστού του αλόγου και των καλών πνευμάτων που κατοικούν τη φαντασία θα περιπλανηθεί στα εδάφη του βασιλείου, ζώντας τη μεγαλύτερη περιπέτεια.

Δεν θα είναι υπερβολή αν πούμε ότι τα εφέ «δένουν» τέλεια με την υπόθεση της ταινίας. Ήδη από τις εισαγωγικές εικόνες με τους θαυμάσιους χρωματισμούς καταλαβαίνει κανείς την προσοχή που έχει δοθεί στην ατμόσφαιρα του φιλμ, κάτι που συνεχίζεται μέχρι το τέλος. Μάγοι, μυθικά όντα, εξωτικά τοπία (αξεπέραστη θέα της γης όπως φαίνεται από την ...πλάτη του μυθικού ιπτάμενου δράκου) και πολλές απρόβλεπτες καταστάσεις θα σας προσφέρουν 110 ξεχωριστά λεπτά. Η φαντασία και η πραγματικότητα παλεύουν από την αρχή μέχρι το τέλος, για να επικρατήσει τελικά η πρώτη και μαζί της η χαρά για τη ζωή και η τιμωρία όλων των κακών.

Προτιμήστε μια βροχερή μέρα, αυξήστε την ένταση του ήχου στην τηλεόραση για να απολαύσετε το θαυμάσιο soundtrack του Giorgio Moroder και πατήστε το play. Αυτά μόνο αρκούν.

Review

ΤΙΤΛΟΣ: ΟΙ ΤΥΧΟΔΙΩΚΤΕΣ ΤΗΣ 4ΗΣ ΔΙΑΣΤΑΣΗΣ
ΕΤΑΙΡΙΑ: AV/TOUCHSTONE
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: ΤΖΩΝ ΣΤΟΚΓΟΥΕΛ, ΝΤΑΝΙΕΛ ΦΟΝ ΖΕΡΝΕΚ, ΦΙΣΕΡ ΣΤΗΒΕΝΣ
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: ΤΖΟΝΑΘΑΝ ΜΠΕΤΙΟΥΕΛ
ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 91΄

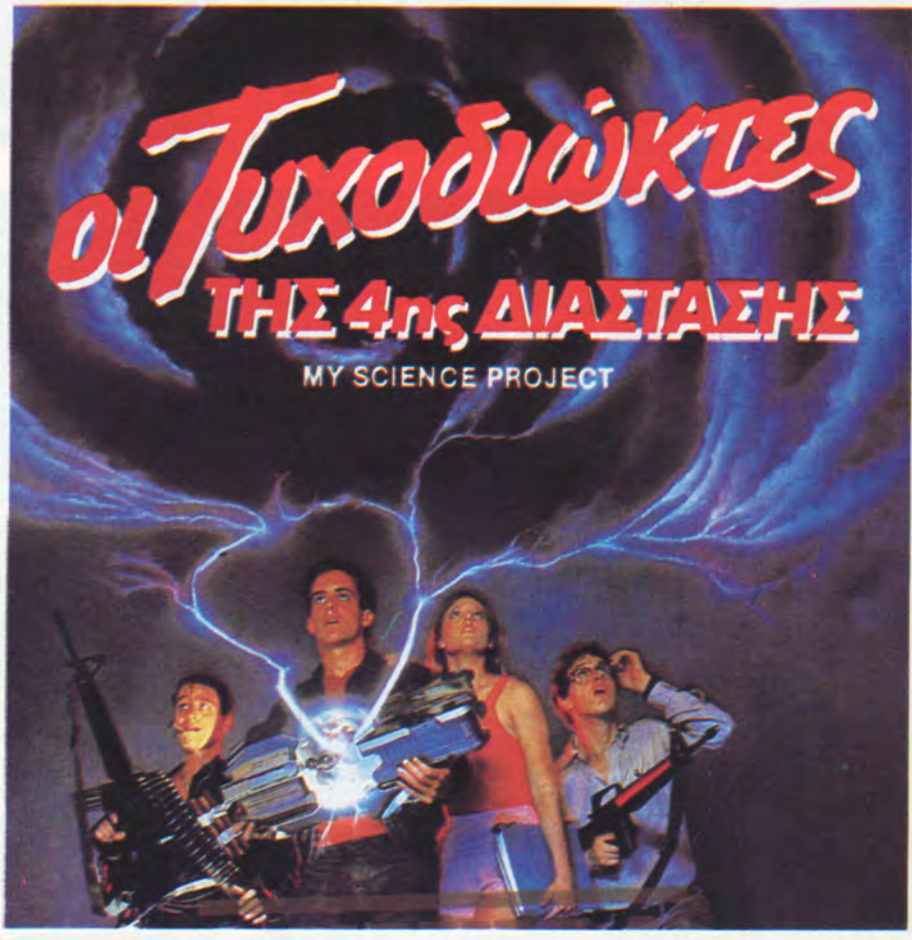
Ένα φανταστικό φιλμ δεν είναι ανάγκη να μιλάει πάντα για εξωγήινους και μακρινούς πλανήτες. Αν έχετε δει παλαιότερες ταινίες των περασμένων δεκαετιών, θα έχετε σίγουρα διαπιστώσει πόσο ενδιαφέρον έχουν οι ιστορίες των σατανικών επιστημόνων και των τρελών εφευρέσεων, οι οποίες αν και είχαν σαν πρωταγωνιστές απλούς γήινους επιστήμονες του σήμερα και δεν διακρίνονταν για τα τοπία και τα υπερβολικά εφέ τους (χωρίς να αποκλείονται οι εξαιρέσεις) δεν έπαυαν να έχουν μεγάλο ενδιαφέρον. Οι απόγονοι των ταινιών αυτής της κατηγορίας υπάρχουν ακόμα σήμερα, φυσικά με πολύ περισσότερα εφέ. Παρ' όλα αυτά όμως το κέντρο βάρους της ιστορίας είναι το ίδιο: μια νέα ανακάλυψη, κάποια μυστηριώδης εφεύρεση που παραμένει άγνωστη για πολλά χρόνια λόγω της ιδιοτροπίας του εφευρέτη της, κάποιο απόρρητο στρατιωτικό πείραμα... ακριβώς στην τελευταία κατηγορία ανήκει και η ταινία αυτή. Πρόκειται για μια ιστορία που ασχολείται με τα πολυσυζητημένα στρατιωτικά πειράματα του αμερικανικού πολεμικού ναυτικού κατά τη διάρκεια του Β΄ Παγκοσμίου πολέμου.

Οι γνωστές θεωρίες του Αϊνστάιν και τα αποτελέσματα των εφαρμογών τους από τον αμερικανικό στρατό είναι ένα θέμα που έχει απασχολήσει χρόνια τώρα συγγραφείς, δημοσιογράφους και σκηνοθέτες, ίσως γιατί συνδυάζει πολλά «ατού»: δράση, μυστήριο, φαντασία και δολοπλοκίες, στις οποίες δεν μπαίνει ποτέ όριο μια και ποτέ δεν επιβεβαιώθηκαν τα πραγματικά γεγονότα. Με θέμα λοιπόν αυτή ακριβώς την υπόθεση γυρίστηκε και αυτή η ταινία.

Ένας τελειόφοιτος του πανεπιστημίου μαζί με ένα φίλο του καταφέρνουν να μπουν κάποια μέρα μέσα σε μια απόρρητη αποθήκη στρατιωτικού υλικού της Αεροπορίας, με σκοπό να συγκεντρώσουν υλικό για ένα πείραμα. Ψάχνοντας μέσα στις διάφορες εγκαταλελειμένες συσκευές ανακαλύπτουν μια άγνωστη μηχανή. Πρόκειται για μια συσκευή που σχεδιάστηκε το 1957, με σκοπό την επεξεργασία του ίδιου του χρόνου. Ανύποπτοι οι δυο μαθητές θα βάλουν σε λειτουργία τη μηχανή, με αποτέλεσμα να ελευθερώσουν μια ζώνη άγνωστης ενέργειας. Κυκλώματα καταστρέφονται, αντικείμενα εξαφανίζονται κάπου μέσα στον χρόνο, ενώ εμφανίζονται μπροστά στα μάτια τους αντικείμενα και πρόσωπα του παρελθόντος. Τρομοκρατημένοι οι δυο φίλοι αποφασίζουν να κλείσουν τη συσκευή. Όμως η συσκευή δεν φαίνεται να ...συμφωνεί μαζί τους. Στην προσπάθειά τους να απαλλαγούν μια και καλή με αυτή, οι δυο φίλοι θα χρησιμοποιήσουν μέχρι και δυναμίτη. Αλλά η ανατίναξή της δεν θα λύσει τα βάσανά τους. Αντίθετα θα τα αυξήσει, όταν το μαγνητικό πεδίο που θα ελευθερωθεί θα πάρει ανεξέλεγκτα μεγάλες διαστάσεις.

Αν και δεν ανήκει στις υπερπαραγωγές του είδους, η ταινία έχει το δικό της ενδιαφέρον. Θα συναντήσετε διάφορα εφέ, από φωτεινές ακτίνες ενέργειας μέχρι τεράστιους... δεινόσαυρους. Η υπόθεση είναι βέβαια αρκετά απλή, αλλά η δράση είναι πάνω από τα μέτρια επίπεδα και της δίνει ένα πλεονέκτημα.

Συμπερασματικά θα μπορούσαμε να πούμε ότι η ταινία βλέπεται ευχάριστα από τους φίλους του είδους. Αν είστε κι εσείς οπαδός της «γήινης» επιστημονικής φαντασίας, τότε να το έχετε υπόψη σας.



ARCADE

ΤΟΥ Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΥ

Tatsu jin



Η TAITO ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ γνωστή σε όλους σας Ιαπωνική εταιρία που έχει φτιάξει ό,τι παιχνίδι βάζει ο νους σας. Το TatsuJin είναι ένα shoot 'em up game, απ' αυτά της τελευταίας γενιάς.

Το παιχνίδι εξελίσσεται στο αχανές διάστημα, άρα θα πρέπει να φορέσετε τι, φοβερές στολές σας. Βλέπετε τις πίστες από ψηλά, ενώ το scrolling είναι top-to-bottom. Οι εχθροί σας, οι εξωγήινοι δηλαδή, σας έρχονται σε ομάδες δύο-δύο ή τριών-τριών, αλλά δεν πρέπει να χαίρεστε και τόσο πολύ, για δύο λόγους: πρώτον γιατί τα sprites είναι μάλλον μεγάλα και δεύτερον γιατί το διαστημόπλοιό σας θα έπρεπε να ήταν λίγο γρηγορότερο στην κίνησή του. Το γεγονός ότι τα sprites είναι αρκετά μεγάλα κάνει τα πράγματα λίγο δύσκολα για σας. Θα πρέπει με λίγα λόγια να σας απασχολεί περισσότερο το πώς θα ελίσσεσθε ανάμεσα απ' τις εχθρικές (και δολοφονικών διαθέσεων) σφαίρες, παρά το να πετυχαίνετε τους εχθρούς. Μια άλλη δυσκολία είναι και ότι οι περισσότεροι απ' τους εχθρούς σας χρειάζονται δύο και τρεις βολές για να καταστραφούν. Το παρήγορο σ' αυτή την υπόθεση είναι πως αρκετοί απ' αυτούς, όταν αποδημούν εις Κύριον, αφήνουν πίσω τους και μερικά bonus, που παίρνοντάς τα αυξά-

Cobra Command



Η ΗΡΕΜΗ ΔΥΝΑΜΙΚΟτητα των ελικοπτέρων φαίνεται πως συγκινούσε πάντα τους προγραμματιστές, γι' αυτό και μέχρι τώρα τα ελικόπτερα (μαζί με τα διαφόρων ειδών διαστημόπλοια) ήταν τ' αγαπημένα οχήματα των κατασκευαστών. Μέχρι σήμερα έχουμε δει αρκετά παιχνίδια στα οποία ο παίκτης οδηγεί κάποιο ελικόπτερο.

Το Cobra Command, της Data East, είναι ένα shoot 'em up, right to left scrolling. Όπως συμβαίνει συνήθως σε τέτοια games, βλέπετε την πίστα απ' το πλάι.

Η δράση του παιχνιδιού εξελίσσεται στη γη μας, άρα παίζετε στο γήπεδό σας. Το ίδιο και οι αντίπαλοι, όμως, που δεν είναι τίποτα εξωγήινοι, αλλά άνθρωποι του Θεού.

Τι είπα? Του Θεού? Λάθος! Κανείς δεν είναι του Θεού όταν θέλει το κακό μας. Δώστε τους λοιπόν να καταλάβουν. Οι στόχοι σας εμφανίζονται σε διάφορους σχηματισμούς και είναι επίγειοι και εναέριοι. Ευτυχώς που το ελικοπτεράκι σας πυροβολεί ταυτόχρονα στον αέρα και στη γη και έτσι δεν θα έχετε πρόβλημα. Αν καταστρέψετε έναν ολόκληρο σχηματισμό, πριν αυτός χαθεί απ' την οθόνη (σε στυλ 1942), τότε παίρνετε διάφορα όμορφα bonus, που κάνουν πολύ χρήσιμα πράγματα, όπως ας πούμε να σας επιταχύνουν την κίνηση, ή να ισχυροποιούν τις βόμβες σας.

Οι επίγειοι στόχοι, τώρα, είναι κάπως πιο επικίνδυνοι, γιατί και σας πυροβολούν και πρέπει να τους χτυπήσετε αρκετές φορές για να καταστραφούν. Προσοχή, λοιπόν.

Η Data East είναι φημισμένη για τα πολύ καλά χρώματα που βάζει στα παιχνίδια της. Έτσι, και το Cobra Command δεν ξεφεύγει απ'





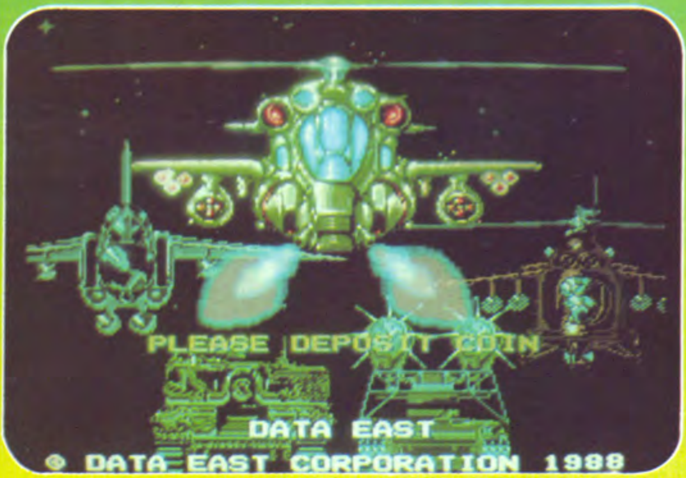
νετε και ισχυροποιείτε τα όπλα σας.

Κάπως αργό είναι, όπως είπαμε, και το control του διαστημοπλοίου. Προσέξτε, όχι αργή ανταπόκριση στις διαταγές, αργή κίνηση. Έτσι, πρέπει μάλλον να σκέφτεστε μισή κίνηση μπροστά. Πάντως, οι καλοί shoot 'em up players δεν νομίζω να «κολλήσουν» σε τέτοιες λεπτομέρειες.

Τα γραφικά του παιχνιδιού και τα χρώματά του είναι σίγουρα τα μεγάλα του ατού. Τα sprites είναι καλοσχεδιασμένα και αρκετά μεγάλα, με προσοχή στη λεπτομέρεια. Τα background graphics αλλάζουν, τροποποιώντας κάπως και τις δικές σας κινήσεις. Αρχικά δε βλέπετε τίποτ' άλλο απ' το μαύρο και αχανές διάστημα. Μετά όμως υποτίθεται πως πετάτε πάνω από κάποιους πλανήτες και έχετε να χτυπήσετε επίγειους στόχους. Δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα στο να τους δείτε και να τους ξεχωρίσετε, γιατί είναι αρκετά ευδιάκριτοι.

Σ' αυτό βοηθούν πολύ και τα χρώματα του παιχνιδιού, στα οποία πρέπει να πούμε πως έχει γίνει πολύ σωστή επιλογή.

Έχουμε λοιπόν να κάνουμε μ' ένα πολύ γρήγορο και όμορφο shoot 'em up. Άλλη μια ευκαιρία, για να δείξουμε στους εξωγήινους ποιός έχει το πάνω χέρι.





αυτή τη συνηθισμένη ποιότητα, είναι δηλαδή πολύ καλό. Το φόντο είναι μαύρο, αλλά υπάρχουν χαμηλότερα και σε δεύτερο πλάνο διάφορα υψώματα που κινούνται, με πολύ καλό scrolling. Καλό βέβαια (και πολύ ομαλό) είναι γενικά το scrolling του Cobra Command.

Η ποικιλία των sprites δεν είναι και τόσο μεγάλη, αλλά όλα είναι πολύ καλοσχεδιασμένα. Πολύ καλό είναι και το κοντρόλ που σας δίνει το παιχνίδι. Το ελικοπτεράκι σας υπακούει πιστά και γρήγορα στις εντολές του joystick, ενώ το fire είναι όσο γρήγορο πρέπει για να τα βγάζετε πέρα, ακόμα και με πολλούς εχθρούς. Κάτι που μπορεί (αλλά δεν πρέπει) να σας παρασύρει είναι και η δυνατότητά σας να κινείστε σ' όλη την οθόνη. Φροντίστε λοιπόν να βρίσκεστε όσο αριστερότερα γίνεται, αλλιώς οι επίγειοι στόχοι βρίσκονται πίσω σας, άρα έξω απ' το πεδίο βολής σας. Οι συνέπειες είναι γνωστές.

Οι επίδοξοι ελικοπτεράκηδες, λοιπόν, ας ετοιμαστούν. Τους περιμένει μια δύσκολη αλλά κι ενδιαφέρουσα αποστολή.



MicroΔΙΑΛΕΙΜΜΑ



ΚΑΙ ΤΩΡΑ ...ΜΠΛΕΞΑΜΕ!



Κι όμως, αγαπητοί φίλοι του «και τώρα ...μπλέξαμε!», για μία φορά το όνομα της στήλης κατόρθωσε να επιβεβαιωθεί. Απορίας άξιον είναι ότι το πρόβλημα που σας μπέρδεψε ήταν τόσο απλό, που ο υπεύθυνος της στήλης περίμενε νέο ρεκόρ σωστών απαντήσεων. Μιλάμε για το πρόβλημα των Χριστουγέννων, με τις γαλοπούλες και τον αιμοσταγή ιδιοκτήτη τους, που δεν είχε ακούσει ποτέ του τη λέξη «χορτοφάγος». Για να λυθεί αυτό το προβληματάκι, ιδιαίτερα από ανθρώπους που έχουν υπολογιστή και προγραμματιστικό μεράκι (πράγμα που υποθέτω ότι ισχύει για κάθε αναγνώστη αυτής της σελίδας που... σέβεται τον εαυτό του!), το μόνο που χρειαζόταν ήταν ένας απλός μετρητής και ένα πρόγραμμα ημερολογίου, που να μπορεί να κρατάει το πλήθος των ημερών που έχει κάθε μήνας (μετρώντας σωστά και τα δίσεκτα, φυσικά). Η σωστή απάντηση θα έπρεπε να είναι ότι το τελευταίο γεύμα θα βασίζεται στη γαλοπούλα 63, ενώ το χριστουγεννιάτικο τραπέζι του 1993 θα φιλοξενεί την 76. Αυτή την απάντηση έδωσαν μόλις 35 αναγνώστες, επί συνόλου απαντήσεων που λάβαμε 197 (ποσοστό επιτυχίας μόλις 17,77%)!

Από τους 35, των οποίων τα ονόματα μπήκαν στην κληρωτίδα, τυχερός στάθηκε ο φίλος της στήλης Δημήτρης Πολύμερος, που θα έχει την τύχη να του έρχεται το Pixel για ένα χρόνο δωρεάν στο σπίτι του, στην οδό Ευρυτανίας 32, 115 23 Αθήνα.

Γι' αυτό το μήνα τώρα θα δώσουμε κάτι εύκολο:

Με τα ψηφία 1,..., 6 και μόνο, χρησιμοποιώντας το κάθε ψηφίο μία φορά, πρέπει να σχηματιστούν δύο αριθμοί χ και ψ. Ας υποθέσουμε ότι ισχύουν Α=χ+ψ, Β=χ−ψ, Γ=χψ και Δ=χ/ψ (δηλαδή τα Α, Β, Γ, Δ είναι αντίστοιχα το άθροισμα, η διαφορά, το γινόμενο και το πηλίκο των χ και ψ). Εμείς ζητάμε να βρεθεί εκείνο το ζευγάρι (χ, ψ), για το οποίο η αριθμητική παράσταση Ε=ΒΓ−ΑΔ έχει τη μέγιστη τιμή. Οι σωστές απαντήσεις θα πρέπει να δίνουν τις τιμές των Ε, χ και ψ και θα πρέπει να φτάσουν σε καρτ-ποστάλ, στα γραφεία μας μέχρι τις 2 Μαρτίου 1989. Γειά σας!









PIVOT POINT® SYSTEMS SUPPORT

tel. 9932314 telex: 213082

• Ειδικά μελετημένες κατασκευές, αναλόγως των συσκευών που υποστηρίζουν. • Κορυφαίες επιδόσεις Εργονομίας: τα Racks αντιμετωπίζουν άνετα τις ιδιομορφίες των συσκευών και του χρήστη, με αποτέλεσμα την καλύτερη απόδοση και των δύο. • Ειδικά αντιστατικά περιθώρια ασφαλείας και μετωπικές επενδύσεις αλουμινίου. • Ειδικές βάσεις τροφοδοσίας χάρτου εκτυπώσεως. • Αλουμινένιοι οδηγοί τροφοδοσίας χάρτου. • Αυτόνομη τροφοδοσία ρεύματος. • Διαιρούμενοι οδηγοί καλωδιώσεων. • Σύστημα αποθήκευσης και προστασίας καλωδιώσεων. • Προστασία συνδέσεων και βυσμάτων. • Ελαστικά stop έναντι τοίχου. • Ρυθμιζόμενη έδραση συσκευών. • Ρυθμιζόμενες αποστάσεις πληκτρολογίου - οθόνης. • Ρυθμιζόμενα σε δύο άξονες πέλματα εδράσεως. • Αμφίδρομες μορφές επιπλοσυνθέσεων. • Ανταλλακτικές επιφάνειες εργασίας και κατά παραγγελία ανταλλακτικά ολόκληρου του Rack. • Επιφάνειες εργασίας χαμηλής αντανακλαστικότητας. • Δυνατότητα δημιουργίας άνω των 40 μορφών επιπλοσύνθεσης, χώρου ή έναντι τοίχου τοποθέτησης. • Μοντέρνα Αγγλική αντιστατική βαφή. • Διατίθεται κατόπιν ποιοτικού ελέγχου και καλύπτονται από σειρά κατοχυρώσεων και σήμα αυθεντικότητας. • Προσφέρονται σε ΚΙΤ, με εργαλεία και χρήσιμα εξαρτήματα. • Μπορούν να προσαρμοστούν σε δικές σας παραγγελίες και ειδικές κατασκευές. • Λειτουργικά μέλη της σειράς των 17 Racks που παράγουμε προς το παρόν στον τομέα της Πληροφορικής.

1. R - T430 - Rack Telefax, Telex και περιφεριακών.	Δ: 60X70 cm
2. R - P420 - Rack εκτυπωτή.	Δ: 60X70 cm
3. R - A440 - Βοηθητικό Rack σύνδεσης 90°	Δ: 77X77 cm
4. R - PC410 - Rack προσωπικού υπολογιστή.	Δ: 60X77 cm
5. R - A450 - Βοηθητικό Rack σύνδεσης.	Δ: 30X46 cm
6. R - PCP400 - Τερματικός σταθμός.	Δ: 120X77 cm

MONITOR EIZO 8060S
PITNEY BOWES 7100 FAX

BLUE CHIP POP/10

PRINTER STAR LC 10
PRINTER EPSON FX 1050

νικος λεοντοπουλος

Θα παίρνατε ένα Computer μόνο για παιχνίδι;

Πάρτε σήμερα το πιο εξελίξιμο PC της αγοράς στην τιμή των 98.000 δρχ.

TURBO.X

ΤΙ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ Η ΒΑΣΙΚΗ ΜΟΝΑΔΑ TURBO.X

- Επεξεργαστή στα 10 MHz με 256 KB, μνήμη R.A.M. επεκτάσιμη μέχρι 640 KB.
- Μία μονάδα δισκέτας FD 5 1/4″ 360K.
- Κάρτα γραφικών (μονόχρωμη ή έγχρωμη) με θύρα σύνδεσης για εκτυπωτή.
- Τροφοδοτικό 150 W, με δυνατότητα τροφοδοσίας για λειτουργία της μονάδας σε πλήρη σύνθεση.
- Μεταλλικό περίβλημα χωρητικότητας μέχρι 4 μονάδων περιφερειακής μνήμης (FLOPPY DISK και HARD DISK).
- 8 συνολικά θύρες επέκτασης του μηχανήματος.
- Πλήρες πληκτρολόγιο 84 πλήκτρων.
- Μονόχρωμη οθόνη (πράσινη ή AMBER) διπλής συχνότητας, με δυνατότητα συνεργασίας με κάρτα μονόχρωμη ή και έγχρωμη.
- Θέση για μαθηματικό συνεπεξεργαστή 8087 (10 MHz).



ΤΙ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ «ΚΤΙΣΕΤΕ» ΣΤΟΝ TURBO.X

- Δεύτερο Disc Drive FD.
- Μέχρι δύο μονάδες σκληρού δίσκου HD (20, 40, 80 MB).
- Κάρτα Multi I/0 (Ρολόι, ημερομηνία, παράλληλη έξοδος, 2 σειριακές έξοδοι RS 232C).
- Κάρτα γραφικών, έγχρωμη, υψηλής ανάλυσης EGA (640×350 με 16 ταυτόχρονα χρώματα) με αντίστοιχο monitor.
- Κάρτα TELEX και κάρτα MODEM.
- Επέκταση μνήμης ON BOARD μέχρι 640 KB.
- Κάρτα επέκτασης κεντρικής μνήμης RAM, πάνω από 640 KB.

ΑΞΙΟΠΙΣΤΗ ΕΓΓΥΗΣΗ «ΠΛΑΙΣΙΟ»

12 ολόκληρους μήνες και εγγράφως, γιατί:

- Πιστεύουμε στην ανωτερότητα του προϊόντος.
- Το Service μας, είναι ολοκληρωμένο, με ειδικές εγκαταστάσεις.
- Το τεχνικό προσωπικό μας είναι μόνιμο και ειδικευμένο.
- Το στοκ σε ανταλλακτικά, εξασφαλισμένο, υπαρκτό.
- Σέρβις εντός 24 ωρών!

20 ΧΡΟΝΙΑ ΠΛΑΙΣΙΟ COMPUTERS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 24 ΤΗΛ. 36.44.001



Genius Mouse 8.500 δρχ.

Οι τιμές δεν περιλαμβάνουν ΦΠΑ 16%